MangaZone

18 | 2ª Epoca Junio 1999 | 450 Pts.

BERSERKER

Salón del Cómic '99
Un año más, todos en Barcelona

Meitantei Conan
Su último caso, en tus manos

Akazukin Cha Cha
Una Caperucita Roja muy especial

CARD CAPTOR SAKURA
La nueva sensación de las CLAMP

SUMARIO

Portada: *Card Captor Sakura*
©CLAMP·NHK·NEP21

2. **Sumario**
3. **Editorial**
4. **Noticias:** Lo último de Japón y España.
9. **SD:** El Salón de Barcelona
10. **Pasen y Lean:** Novedades de manga de aquí y de allí.
16. **Rol Master:** Los monstruos de *Lodoss*.
18. **Figúrate:** Decorado de una base.
20. **Juegos:** *Detective Conan* para PlayStation.
22. **Card Captor Sakura:** La nueva obra mágica de CLAMP.
29. **Akazukin Cha Cha:** Una Caperucita Roja muy especial
34. **Animelomanías**
35. **Entrevista:** Planeta en el Salón de Barcelona
36. **Internet:** Buscando otros otakus.
38. **Salón de Barcelona '99:** Qué y quiénes estuvieron allí.
40. **Correo MangaZone.**
42. **Cyber Weapon Z:** La esperada obra de **Andy Seto** por fin en España.
44. **Taller de Animación:** Las edades de Oscar (2): la flecha del tiempo.
47. **Pasen y Vean:** ♪ Dame, dame, dame más vídeo esta noche...♪

4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

20 Meitantei Conan

Una sorprendente adaptación de las aventuras del famoso minidetective llega de Japón para PlayStation.

22 Card Captor Sakura

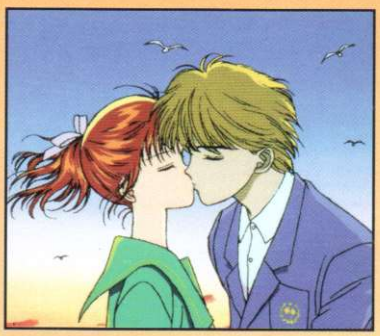
Puestos a tener novedades en TV, aquí llega la última de CLAMP, una gran historia de fantasía para los más jóvenes... ¿o no sólo para ellos?

29 Akazukin Cha Cha

De nuevo una interpretación japonesa de un clásico. Como decía el lobo: "joder, ¡cómo ha cambiado el cuento!".

47 Pasen y Vean

Las últimas novedades animadas tanto de España como de Japón.



STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Director Ejecutivo:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Salvador Santacruz
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Infografía:
Daniel García
Pedro Almagro
Sergio Almagro
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Ricardo González
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "adoradme sólo a Mí" DarkMind
Luis "ahora ya puedo, ¿qué escribo?" Alís
JJ "se hace así porque lo digo yo"Martínez
Eva "¿que me he equivocado?¡¿yo?!" Martínez
Gabri "mi coche parece un acordeón" Del Río
Daniel "a mí no me corrige ni Dios" García
Javier "♪he firmado unas braaaagaaas♫" Bolado
Marc "Mak" Ortiz
Rufino "¿mi pelo?¿la sota de bastos?" Acosta
Vicente "es que... la cosa no da pa' más" Penadés
Juan "para mañana, hombre, no sufras" Gómez
Salvador "a estas horas voy un poco lento" Santacruz

Agradecimientos:
Al Informal, por engañar vilmente a Ramón haciéndole creer que iba a salir en la tele, y darnos así la oportunidad de pegarnos unas risas cuando salieron en su lugar una panda de freaks (gente que evidentemente despierta en los medios mayor interés que él).

Lectores:
Parece que no, pero nos siguen leyendo, y hasta demuestran interés por las cosas que sacamos. Gracias, hermanos, os queremos, compraros un par de revistas cada uno, que la cosa está muy mala.

—MUY IMPORTANTE—
Berserker S.L. y MangaZone no se identifican necesariamente con la opinión de sus colaboradores, que es absolutamente personal. Del mismo modo, no se hace responsable de ellas. Los articulistas ya son mayorcitos como para vigilar lo que sale de sus afiladas e hirientes lenguas.

Las imágenes que aparecen en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores, editores y productores, como queda reflejado en los copyrights. En ningún momento se pretende infringir los derechos de dichas obras y se reconoce los derechos de sus posesores sobre las mismas, que se utilizan con fines informativos y sin ánimo de (excesivo) lucro. Sólo para cubrir gastos...

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
Impreso en España/Printed in Spain

DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Otro año más se ha celebrado el insigne Salón del Cómic de Barcelona, aunque últimamente le cuesta levantar la cabeza. Parece como si se hubiera apagado un poco el glamour del asuntillo, y las diferentes librerías y editoriales tienden a centrarse cada vez más en el aspecto meramente comercial del asunto. Sin embargo, todavía sigue siendo un punto de referencia dentro de este mundillo, y como tal os presentamos nuestra reseña sobre el acontecimiento. Ahora habrá que ver cómo resulta la experiencia madrileña, que se celebra sólo dos semanas después, y ver qué son capaces de hacer en la "capi". Mira que como montemos uno aquí en Valencia os vamos a enseñar a todos lo que es bueno...

Parece que el anime en las distintas televisiones de nuestro país está consiguiendo levantar cabeza. El atracón y subsiguiente empacho dragonbolero de las cadenas comienza a pasar, y por lo visto poco a poco empiezan a descubrir que también hay otras series que pueden tener tirón para los aficionados. Sea como sea, tras el sorprendente estreno de *Rurouni Kenshin* nos llega otro anime de semiúltima hornada, *Card Captor Sakura*, que promete estar, por lo menos, a la altura de los otros trabajos de sus creadoras, las famosas **CLAMP**. Y para seguir con el tono shojo, os hablamos también en este número de una serie de las que las APAs adoran, *Akazukin Cha Cha*, o lo que es lo mismo, Caperucita Roja pero en japonés, y convertida al género de las magical girls. Una serie que hace apenas 4 ó 5 años hacía las delicias de los japoneses más jovencitos.

En el apartado de los videojuegos, os mostramos un juego basado en uno de los mangas que mayor éxito han cosechado esta temporada en España, *Detective Conan*, en una adaptación consolera que consigue capturar todo el encanto del tebeo y meternos en la piel del joven aprendiz de Sherlock. Y por si fuera poco, Gabri nos explica cómo demonios conseguir que un trozo de barro, arena y arcilla se convierta en el escenario ideal para esa figura de resina que se queda así, muy como desnudilla ella, tan sola en la estantería. Por no hablar de la nueva entrega de nuestro macrorreportaje sobre el juego de rol de *Lodoss*, nuestras reseñas sobre CDs de anime, o las incomparables noticias que mes a mes os mantienen a la última de lo que se cuece en el mundo del manga y el anime.

¡Che!, qué bien hablo, me tenía que haber hecho vendedor de seguros o algo, ¿que no?

J. Javier Martínez Benlloch

Fe de erratas:

Hombre, no es que sea un error, pero alguna de las direcciones que facilitamos como ejemplo de páginas web en internet parece que no funcionan bien, o no están disponibles las 24 horas del día, y hay gente que nos dice que nos las hemos inventado. Pues mira, no, pero eso a veces pasa con internet, sobre todo con las páginas particulares, que son pequeñitas y a veces no están disponibles, sobre todo si están en un ordenador particular, que normalmente no se tiene conectado constantemente. ¿Es que os creéis que el teléfono es gratis? Pues preguntádselo a vuestros padres y veréis la risa que les entra, veréis.

NOTICIAS JAPÓN

FLASH NEWS

—Al módico precio de ¥2.980 se ha editado un CD-ROM que recoge los diseños de personajes y varias ilustraciones de *Gundress. Making of Gundress*, que así es como se titula el invento, recoge además 30 minutos de vídeo en el mismo CD. Todo sobre la nueva película del grupo ORCA y **Shirow**.

—Los fans de *Lupin III* y a los que además les guste el pop&rock japonés estarán de enhorabuena (sobre todo en Japón) por la salida al mercado el pasado 25 de marzo de un CD realizado por diversos artistas japoneses en honor al personaje creado por **Monkey Punch**. *Lupin the Third Tribute album "You´s Explosion"* se puso a la venta al módico precio de ¥3.059, y en él se pueden encontrar tanto temas de la serie como de las películas.

—Hace algunos meses os hablamos dentro de nuestra sección Pasen y Vean de la OVA *Ao no Roku Go*, dirigida por **Shingo Maeda** y basada en el manga de mismo nombre de **Satoru Ozawa**. Pues parece que la serie funciona lo suficientemente bien como para permitir que se organicen conciertos con su BSO. Ésto ocurrió el pasado 14 de abril con la

Anime para parar un carro (y lo que le echen)

En Japón no paran de producir nuevos animes para televisión y por lo visto no dan abasto, cada vez que termina una serie llega otra nueva. El primer anime que nos ocupa, *Gokudookun Manyuuki* (*Crónica de la excursión de Gokudoo*), está basado en un manga de mismo nombre que publica Kadokawa y cuyos autores son **Usagi Nakamura** y **Takeru Toshima**. El manga en cuestión ya lleva 11 tomos recopilados y, como el anime, nos cuenta las peripecias de Gokudoo, un chaval de 16 años prototipo de "antihéroe" que hace lo que sea por el dinero, no importa que esté bien o mal. La serie está ambientada en el siempre cambiante mundo de la fantasía heroica y como en cualquier obra de este género no pueden faltar los compañeros del, ejem... ¿heroe?, la joven Ahsaga, la peleona Luhbett y Shin, un diablo con cara de buena persona. El anime, que se emite en la TV Tokyo los viernes a las 6:30 de la tarde desde el pasado mes de abril, cuenta con la dirección de **Kunihisa Shikishima**, mientras que el diseño de personajes corre a cargo de **Miho Shimokasa**.

Gokudookun Manyuuki
© Usagi Nakamura·Takeru Toshima/Kadokawa Shoten·TV Tokyo·PIONEER LDC·SOFTX

Gokudookun Manyuuki
© Usagi Nakamura·Takeru Toshima/
Kadokawa Shoten·TV Tokyo·
PIONEER LDC·SOFTX

Shin Hakkenden
© 1999 Public&Basic/team M.S.C.D.·TVA

Continuando con el anime televisivo y de paso con la TV Tokyo, nos encontramos con *Shin Hakkenden* (*La leyenda de las ocho espadas sagradas (o divinas)*), y aunque su título pueda llevar a esa conclusión no se trata de otra serie de fantasía heroica, sino de nada más y nada menos que una space opera (o space fantasy, como la llaman en Japón). El entramado de la serie nos traslada a un futuro lejano (tan lejano como puede ser el 2588) en el que la humanidad ha abandonado la Tierra embarcándose en una gran nave espacial que va a la deriva por el espacio. Ocho jóvenes (bueno, son siete y un perro) serán la esperanza de la Humanidad, que necesita un planeta urgentemente. El diseño de personajes, entre los que se encuentra el mozalbete de 14 años Kou (sobre el que pesa el papel de héroe) y el perro Chuuji, está a cargo de **Atsuko Ishida**, mientras que los diseños mecánicos (como la enorme nave espacial) son obra de **Masahiko Okura**. La persona que se encarga de dirigir la serie es **Katsuyoshi Watabe**. Ya sabes, desde abril en tu pantalla amig... esto, en la TV Tokyo.

Mahô tsukai tai! es otra de las múltiples series de anime que componen la oferta televisiva del canal de pago Wowow. En este caso nos encontramos con una serie atípica (bueeeeno no tanto, pero hay que reconocer que normalmente las series que hablan de la vida de los adolescentes en los institutos no suelen incluir un club de magia como telón de fondo). Pues "asín" es, en el instituto Kitanokyô (creo que se lee así) hay un club de magia que cuenta con cinco miembros, Takakura, el único chico del club y que además ostenta el título de "capitán", Ayanojô, la vicecapitana, Akane, Nanaka y Shôe, miembros formales del club. La serie cuenta con unos diseños de personajes muy majos que ostentan unos colores muy vivos. Además, solo Ayanojô parece tener la edad que corresponde a una adolescente que está en el instituto. De estos diseños se ha ocupado **Ikuko Itou**, y de la dirección y guión se encarga **Junichi Satou**.

Mahô Tsukai Tai!
©Triangle Staff·Bandai Visual

FLASH NEWS

música en directo de **The Thrill** en el "On air east" de 18:30 a 19:30. Las entradas costaban ¥4.000 en taquilla (venta anticipada ¥3.500).

—También anunciar a los múltiples fans de *Bubblegum Crisis* que se ha terminado de emitir su última serie en Japón. *Bubblegum Crisis Tokyô 2040*, que así es como se llama, consta de 24 capítulos que fueron emitidos en la TV Tokyo y que rápidamente se han puesto a la venta en LD y vídeo. Dos capítulos por cinta a ¥5.400 cada una es como se pusieron a la venta desde enero, con una periodicidad mensual.

—El anime televisivo *Card Captor Sakura* basado en la obra de las **CLAMP** y que se emite en la NHK a las 6 de la tarde va a sufrir en breve (si no lo ha sufrido ya) una renovación. Se cambiará el opening dándole un toque más brillante, y los trajes de los personajes también serán rediseñados.

Seihô Tenshi Angel Links es otra serie que engorda la oferta de anime en el Wowow (odio repetirme, pero es así). *Angel Links* se basa en el manga que **Takehiko Itô** publica en la revista Ultra Jump de Sueisha bajo el título de *Auto Roster*. La serie en sí, coproducida por Morning Star y Sunrise, nos muestra unos voluptuosos personajes diseñados por **Yûi Hatachi**, y el apartado mecánico es de **Rei Nakabara**, que ha diseñado la nave Angel Links. La acción se sitúa a 80 años luz de la Tierra, en el sistema Odashion, y se centra en una escuadra "invencible" formada por cuatro miembros: la joven Li Mei Fong, su compañero Bida Koosei, la rubia Valeria Bertone y una especie de dragón humanoide llamado Durz Delaks Rex. La serie se emite desde abril los miércoles a las 7 de la tarde también en Wowow.

25 Aniversario de la Nippon Animation

La productora de anime Nippon Animation está preparando su 25 aniversario por todo lo alto. Tras comenzar la reedición de *Marco* (*Haha o tazunete sanseri*), *Ana de las Tejas Verdes* (*Akake no Anne*) y *Rascal el Mapache* (*Araiguma Rascal*) en DVD, han sacado un DVD promocional con los openings de sus 23 series producidas desde el 1975. El videodisco, que sale con el título de *Sekai Meisaku Gekijou* (algo así como *Teatro de las Obras Maestras del Mundo*) no está a la venta y se puede conseguir sólo como regalo (llamando por teléfono). Por si fuera poco, en agosto reeditarán también en DVD *Las Aventuras de Tom Sawyer* y *El perro de Flandes*.

Majutsushi Orphen

En declaraciones a la revista japonesa Animage, **Hiroshi Watanabe** adelantaba lo que podrían ser los cimientos sobre los que se asentará el final de la serie de anime *Majusushi Orphen*. Parece ser que la clave de toda la serie se encuentra en la espada que lleva Orphen, la Balt´anders (balutoanderusu), que para ser activada necesita de tres objetos. Por ahora en la serie llevan dos objetos y el tercero, según declara **Watanabe**, es fácil adivinar dónde se encuentra si nos fijamos bien (cosa harto difícil por estos lares). Al final no bastará con activar la espada con los tres objetos, también hará falta alguien capaz de manejarla, y ahí es donde entra Orphen. Respecto a los personajes y las relaciones entre ellos, **Watanabe** declara la sana intención de otorgar más protagonismo al pobre de Majic (autodeclarado alumno de Orphen), al cual le llegará el turno en el capítulo 20, donde empezará a ganar más poder. Respecto a Creao, la caprichosa compañera de Orphen, declara que al final ella es la protagonista. Su relación con Orphen también sufrirá un cambio a partir del cap. 21., ya que Orphen hasta ahora la ha considerado como una compañera más, pero al final ocurrirá algo que le hará replantearse sus sentimientos.

Seiho Tenshi Angel Links
©Morning Star·Sunrise

Majutsushi Orphen
©Yoshinobu Akita·Yuuka Kusaka/Kadokawa Shoten·TBS

Respecto a Azalea (la antigua compañera de clase de magia de Orphen, por decirlo de algún modo), anda muy cabreada con Childman (antiguo maestro de magia de Azalea y Orphen) y cree que éste quiere matarle. ¿Podremos ver todo ésto algún día por aquí? Quién sabe, quién sabe...

Salvador Santacruz

Atlántica Cómics

Manga

Ilustración

Pósters

Star Wars

Maquetas

Merchadinsing

CD´s

Vídeos

Reserva de colecciones

...Y POR SUPUESTO, CÓMICS

Pza. Sta. MªSoledad Torres Acosta, 2
(Junto Metro Callao)
Tfno/Fax:91.523.33.16
28004 Madrid

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

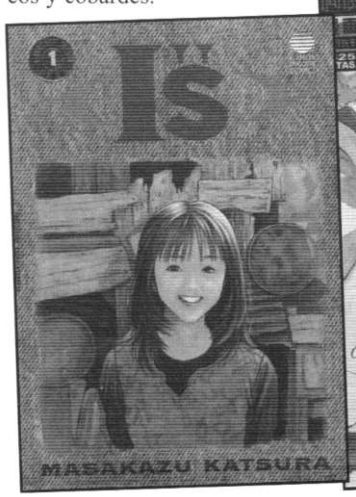
—Felicidades para todo el mundo que está siguiendo la serie de *Rurouni Kenshin*, ya que parece que Glènat pretende editar el manga vista la buena acogida que está recibiendo la serie. A ver si es verdad y no tardamos en verla por aquí. No puedo esperarlll...

—Via Digital está que se sale, no sólo ha emitido la totalidad de los episodios de la OVA de *Cutey Honey* sino que está emitiendo en estos momentos *Wedding Peach*. ¿Qué será lo próximo con lo que nos sorprenderán en esta cadena? Un sobresaliente para ellos.

Bueno, pues este mes me ha tocado hacer a mi las noticias España, así que me dejaré de tonterías e iremos directamente al tajo, que son pocos y cobardes.

Planeta de Agostini Comics

Este mes es uno de esos en los que Planeta tira la casa por la ventana en lo que a cuestión de novedades se refiere. El plato gordo del mes es sin duda *I'S* de **Masakazu Katsura**, la nueva obra del aclamado autor de *Video Girl*, y que ha empezado a publicarse dentro del sello Biblioteca Manga, abarcando de nuevo el tema del triángulo amoroso con un protagonista que, como ya es costumbre, no acaban saliéndole lo que se dice bien las cosas. Junto a ella, esta vez en sus colecciones de formato tomo, podremos disfrutar de *Cowa!*, la obra más infantil y despreocupada del mangaka que mayor éxito ha obtenido jamás en nuestro país, **Akira Toriyama**. La serie narra las peripecias de un pequeño vampiro llamado Paifu que vivirá divertidas aventuras para salvar a los fantasmas que viven en su aldea y que han contraído una extraña enfermedad. La tercera y última novedad de Planeta no es otra que *Ryu Knight*, el manga de **Takehiko Ito** que mezcla la más pura fantasía heroíca con enormes exoarmaduras mágicas, una obra en formato comic-book dedicada al igual que *Cowa!* a un público de escasa edad. Con respecto a sus otras series Planeta mantiene su ritmo normal: en Biblioteca Manga continúan las alocadas aventuras de los monstruos policías del *Hyperpolice* de **Mee,** ya por su número seis, al igual que las andanzas del retorcido y enfermizo príncipe de Dogra en la quinta entrega de *Level E*. El demonio **Zenki** (perdon, Gooma, pero sigue sonando a chicle) y sus compañeros siguen enfrentándose a sus antiguos aliados y al nuevo enemigo que representa el espacio retorcido en su sexto volumen. Para acabar están los números 11 de *Outlanders* y 9 de *Steam Detectives*, esa especie de parodia de Batman de **Kia Asamiya**.



Glènat

Glènat sigue con el éxito obtenido por *Noritaka*, esa especie de luchador de Muai Thai que demuestra reunir en su persona toda la mala suerte del mundo mientras intenta que la chica que quiere se fije en él. Por otra parte sigue con lo normal, como *Sailor Moon*, a la que no le queda lo que se dice precisamente mucha vida.

Norma Editorial

Norma continúa con el segundo número de las dos colecciones que estrenara el mes pasado, *Record of Lodoss War: La leyenda del caballero heroico* guionizada por **Ryo Mitsuno** y dibujado por **Masato Natsumoto** que continúa la historia de nuestros héroes diez años después, dando el relevo a una nueva generación de héroes, y *Darkhair Captured*, de **Ryosuke Mita**, que sigue demostrándonos número a número que es una inagotable fuente de contínuo buen humor.

Hikari Ediciones

Una nueva editorial se une al resto, Hikari Ediciones, sorprendiéndonos a todos con una fantástica edición en formato tomo del conocido manwa de **Andy Seto** *Cyber Weapon Z*, una visión futurista del templo Shao Lin y que recoge personajes e imitaciones de cientos de mangas o videojuegos, y además a todo color.

Darkmind

Bien, bien, bien... Bienvenidos a una nueva edición del Salón de Barcelona. Se repitieron algunos tópicos, y no tan tópicos. Pasemos revista...

Y ésto no es todo, incrédulos lectores... en el próximo MangaZone... SALÓN DE MADRID

Jio

Jio

JIO

RYU KNIGHT

TAKEHIKO ITO

De la mano de Planeta Agostini Cómics ha llegado *Ryu Knight*, la obra que dio a conocer en su país al mangaka **Takehiko Ito**, de quien no se tenían noticias en nuestro país. Ésta, su primera obra editada en nuestro país, es una de las series de fantasía heroica más curiosas que hemos visto últimamente. Las cosas van más o menos de un mundo en el que la tecnología y la magia se mezclan, en el que poderosos luchadores, que se denominan "caballeros", luchan movidos por un estricto código de honor. Para combatir, utilizan enormes armaduras mecánicas, llamadas Ryus, que aunque no pueden actuar por sí mismas, tienen consciencia y vida propia. Adeu, protagonista de esta historia, sueña con convertirse en el caballero más fuerte del mundo, tal y como le prometiera a su maestro antes de morir, y para ello vaga por el mundo luchando contra otros caballeros, hasta que un buen día su camino se cruzará con el de la pincesa Paffy (si, qué pasa, los nombres no es que sean una genialidad), quien se encontraba casualmente buscando un héroe (y se conocerán sin necesidad de que contraten una agencia de trabajo). Será entonces cuando empiecen, junto a los dos acompañantes de la princesa, un viaje para enfrentarse a un terrible mal que se prepara para asolar el mundo, mostrando un derroche ilimitado de originalidad.

Bueno, la verdad es que el tema del cómic no es lo que se dice precisamente bueno, sino más bien algo casposo y sobado, careciendo incluso de un mínimo de gracia para que puedas justificar su compra. El dibujo tampoco es ninguna maravilla, algo infantil quizás, sobretodo en lo que respecta a los diseños de los Ryus, pequeñitos y cabezones, lo que se justifica en el hecho de que se encuentra muy influido por su anterior etapa como dibujante, en la que trabajaba haciendo diseños para videojuegos. Además, no todo es malo en su dibujo, como por ejemplo los personajes principales, Adeu y Paffy, que tienen muchísima más gracia que sus compañeros.

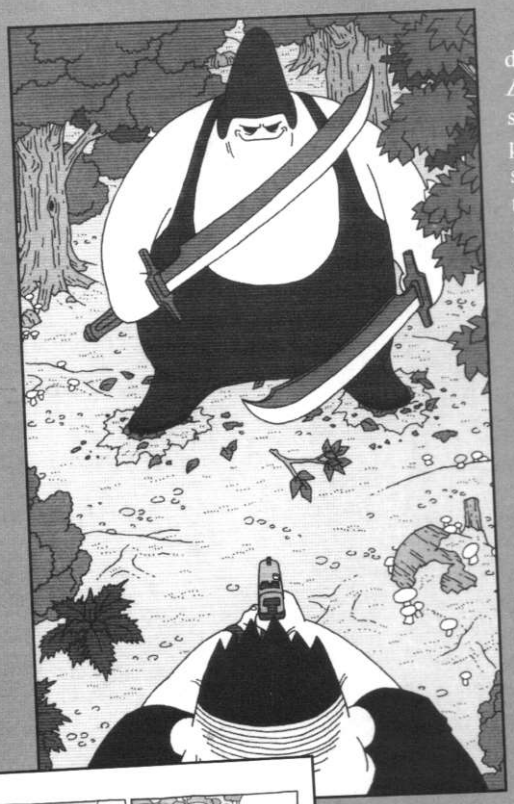
En cuanto a la edición de Planeta, no podemos decir que sea precisamente sobresaliente. En *Ryu Knight* han utilizado por primera vez un nuevo tipo de papel que, si tiene aceptación por parte del público, será el que se utilice a partir de ahora. Por desgracia, tiene un grosor mucho menor al de sus colecciones tipo tomo, y al contrario que en ellos, tiene un tono amarillento. Esperemos que se decidan pronto a volver al papel de siempre. Con respecto a la calidad de la impresión no es demasiado buena, en especial en las tramas, pero se comprende a causa de que no ha sido posible hacerse con los originales y han tenido que trabajar con el manga impreso en lugar de con los fotolitos. Lo peor del apartado gráfico son las primeras hojas, originalmente a color, y que al pasarse al blanco y negro se han convertido en masas de negros y grises apenas distinguibles. Por último, en lo que respecta a la traducción, tienen algunos errores, sobre todo en las expresiones, todas demasiado frívolas, pero goblamente tampoco está tan mal.

Valorándolo en su conjunto, *Ryu Knight* es una colección graciosa y amena, pero olvidable, que sólo te recomiendo comprar si realmente te sobra el dinero.

Darkmind

COWA!

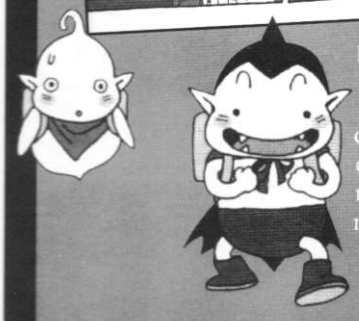
AKIRA TORIYAMA



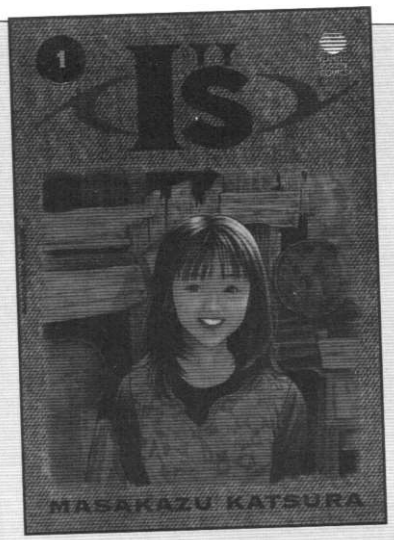
La obra que **Toriyama** empezó después de haber dado por finalizadas *Dragon Ball* y *Go Go Akman*, acaba de ser editada finalmente en nuestro país por la editorial Planeta Agostini, y todo sea dicho, de una manera sobresaliente. Al César lo que es del César, y la verdad es que Planeta, al contrario que en otras de las colecciones que publican de momento, se ha dejado la piel para conseguir la edición más fiel al original que hemos visto en mucho tiempo. Gráficamente, el cómic no ha perdido ni un ápice de la calidad del japonés, y los grises que se utilizan en lugar de tramas son perfectos. Por ser espléndidos, incluso han mantenido el color de la primera historia, cosa que no se había visto desde hacía mucho tiempo. En cuanto al tema de la traducción se puede decir lo mismo que del apartado gráfico, que se han dejado la piel y se hace uno de los mangas más fáciles de leer y mejor traducidos que he visto. Incluso el precio, 1.200 pesetas, es bajísimo por la calidad y cantidad de hojas que tiene el tomo.

Con respecto a la colección en sí, lo primero que te llama la atención es el enorme cambio que **Toriyama** ha introducido en su estilo, dándole un aspecto totalmente infantil y despreocupado, lleno de líneas curvas y formas redondas, apartándose mucho del estilo geométrico y cuadrado de los últimos números de *Dragon Ball*. Muchos opinarían que ha perdido calidad, y aunque es un hecho cierto, hay que reconocer que lo que ha perdido por un lado lo ha ganado en gracia, y que el estilo es perfecto para el aire despreocupado e infantil de la obra. Un punto curioso que merece la pena comentar del dibujo es la sustitución de la trama por efectos de ordenador, lo que hace más suave el sombreado, pero elimina un poco de pureza en el dibujo. De hecho, **Toriyama** utiliza tanto el ordenador, y más exactamente el Photoshop y sus filtros, que hay páginas, como en la que aparece el demonio al servicio de la bruja, en las que se pueden ver claramente los efectos.

En lo que respecta a la historia, también hay que reconocer que puede parecer muy infantil, pero ¿no lo había acabado siendo *Dragon Ball* al final, llegando a volverse incluso pesada? Personalmente encuentro la historia de *Cowa!* graciosa y amena, una obra sin pretensiones que brilla por ser precisamente así, un relato corto con el punto indispensable para que te guste: unos personajes carismáticos y que funcionan bien. En realidad, la cosa es tan simple como que el pequeño vampiro Paifuu y sus compañeros necesitarán la ayuda de un ex-luchador de sumo, que por error mató a su rival, para encontrar una medicina con la que salvar a su pueblo de un terrible enfermedad. Pero esta trama no será nada más que algo secundario en el guión, importando más cómo se llevarán y cómo irán trabando una gran amistad los pequeños niños fantasmas con un hombre solitario que, realmente, sólo necesitaba amigos.



Darkmind



I"S

MASAKAZU KATSURA

La esperadísima nueva colección de **Katsura**, uno de los mangakas que mayor éxito ha tenido siempre en nuetro país, por fin esta aquí. Planeta Agostini, que lleva meses anunciándola, la ha sacado finalmente dentro de su sello Biblioteca Manga (de la que hay que reconocer que es el mejor formato de edición que se está publicando actualmente). La edición, como todas las que edita Planeta con este formato, está cuidada a la perfección, con una calidad gráfica sólo equivalente a la original japonesa, en la que todas y cada una de las tramas están conservadas con un elevadísimo nivel de calidad. Por desgracia, y como ya viene siendo costumbre, las primeras hojas, a color en los tomos japoneses, han sido dejadas en blanco y negro, lo que es una pena teniendo en cuenta el increíble nivel de calidad del coloreado. La traducción no sólo es buena sino que roza el sobresaliente, con unos diálogos muy divertidos, pero no dejan en ningún momento de ser correctas.

En cuanto a la colección en sí, **Katsura** ha demostrado ante todo que ya es un maestro del manga consagrado, y que ha sido capaz de superar la etapa de falta de creatividad que pasó tras *Video Girl Ai*, con obras como *Shadow Lady* o *D.N.A. 2*. Con *I'S*, **Katsura** demuestra que todavía le queda imaginación suficiente para hacer una buena obra, y nos embarca en su temática eterna del triángulo amoroso, esta vez con protagonista, Ichitaka Seto, al que todo acaba saliéndole mal. La cosa van más o menos de que Ichitaka está locamente enamorado de una compañera de clase, Iori, que tras aparecer en una revista en bikini, tiene mucho éxito con los chicos. A la chica también parece gustarle él, pero el destino parece conspirar contra ellos y los acontecimientos y situaciones harán que la situación les sea más problemática de lo que ninguno de ellos podía esperar. Las cosas se complicarán más todavía cuando aparezca el tercer participante en el triángulo, una encantadora chica llamada Itsuki Akiba que desde pequeña estaba locamente enamorada de él. Pero claro, el triángulo pronto se convertirá en cuadrado, pentágono y en todo tipo de figuras geométricas con infinidad de lados, pero sin perder ni un instante la desbordante diversión que la caracteriza. Además, **Katsura** ha depurado muchísimo su calidad de dibujo, y a lo largo de cada una de sus páginas podremos ver auténticas obras de arte (aunque muchos califican como fallo la excesiva costumbre que tiene de poner a las chicas en la posición más sensual que puede, rozando a veces el erotismo... cosa que a mí me encanta).

De todos modos, y aunque le falta en cierta manera ese encanto mágico especial que tenía en *Video Girl*, podemos decir que *I'S* es una de las mejores colecciones que se han editado últimamente.

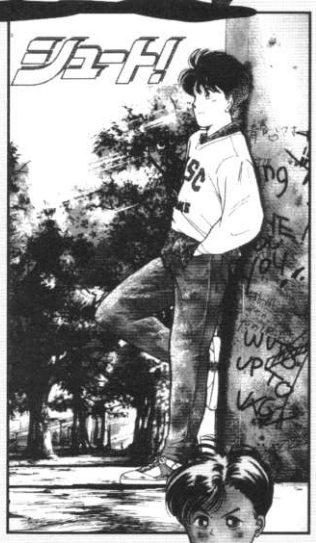
Darkmind

SHOOT

TSUKASA OHSHIMA

Parece que estos meses la futbolmanía ha invadido la redacción de nuestra revista: tras un comentario de *Oretachi no Field* en el número anterior, ahora os presentamos *Shoot*, de **Tsukasa Ohshima**. **Ohshima** obtuvo reconocimiento a principios de los 90 con este cómic, que en su época despuntaba por encima de todo lo que se había hecho hasta el momento en cómic deportivo popular para chicos. El *Shoot* de **Ohshima** apareció en las páginas de una revista tan *mainstream* en el mundo del manga como es la Shonen Magazine semanal de Kodansha. Pero es un manga con jugo y muy contemporáneo y, a pesar de no contar con la excelencia visual de **Muraeda**, su sinceridad y lo interesante del argumento lo convierten en un importante título dentro del siempre polifacético género deportivo.

Con un total de 33 tomos, *Shoot* cuenta la historia de un modesto equipo de una modesta escuela en el que se desarrolla un curioso triángulo amoroso entre Toshi Tanaka, Kazuhiro, portero del equipo, y Endo, la utillera del club. Toshi es un chico simpático y algo reservado que descubre su innata habilidad con el balón cuando conoce a Endo, una chica conflictiva y misteriosa pero encantadora en el fondo. Toshi se prenda absolutamente de ella, al igual que Kazuhiro. Aunque desde un principio Endo parece dar indicios de que es Toshi el que le gusta, no sabremos la verdad hasta el final de esta serie que se prolonga 33 volúmenes. La serie lleva consigo una considerable proporción de comedia estudiantil y material de culebrón y drama amoroso como para enganchar de por sí; pero es que además las escenas deportivas son interesantes y bien realizadas y el dibujo mejora considerablemente de un volumen al otro.



Shoot fue adaptada en una interesante serie de animación que lograba en algunos momentos recrear con fidelidad la serie original. Con un especial cuidado en el aspecto gráfico (contó con diseño de personajes y dirección de animación de nuestro queridísimo **Shingo Araki**), *Aoki Densetsu Shoot* se extendió durante 58 episodios. La serie ha sido emitida no hace mucho por Tele5 en nuestro país con el título de *Shoot!* (¡sorprendente!) y ha llamado la atención de un buen número de otakus futboleros. Y es que en España, todo lo que sea fútbol hace que las masas pierdan la cabeza. Un consejo desde MangaZone: cuando veáis las noticias de la guerra en los Balcanes, por favor: hacedle más caso a lo que dicen los periodistas que a lo que diga **Mijatovic**.

Luis Alís

Shoot!
©Tsukasa Ohshima/Kodansha

LOST UNIVERSE

Hajime Kanzaka, autor que ya ha conseguido un enorme prestigio en nuestro país gracias a su principal obra *Slayers*, continuó con la saga de su mundo abandonando por un tiempo a Lina y a sus compañeros, y enfrascándose en una aventura espacial y futurista, *Lost Universe*. La serie, que acabó cosechando un enorme éxito en 1998 vio, al igual que *Slayers*, adaptadas sus aventuras al papel por la editorial Kadokawa bajo su sello Dragon Comics Jr. (el mismo en el que se está publicando *Slayers*). Como siempre, la historia corre por cuenta del mismo **Kanzaka**, que no suele dejar nunca que otros toquen sus guiones, y del dibujo se encarga de nuevo **Shoko Yoshinaka**.

Ante todo hay que decir que el manga de *Lost Universe* está muy por delante del de *Slayers*, tanto por historia como por dibujo. Al igual que su antecesor, goza de la ventaja de que te cuenta la misma historia que la de la serie, pero enfocándola desde un punto de vista distinto, con situaciones nuevas que harán que no te aburras si ya la has visto por televisión.

En cuanto al apartado gráfico, nadie diría que está dibujado por la misma persona que hizo lo propio con los mangas de *Slayers*. **Shoko Yoshinaka** ha depurado muchísimo su estilo de dibujo, casi hasta ser irreconocible, subsanando todos los problemas de su anterior obra. El uso de la trama abandona la apariencia sucia y descuidada que tenía en *Slayers* para aparecer en su justa medida, logrando desde luego un efecto visual mucho más impactante. Además, el trazo y el dibujo están mucho mejor trabajados, y la construcción de las páginas goza de mucha más imaginación en su composición. Además, los personajes están perfectamente adaptados, al contrario que los de *Slayers*, y sin duda las expresiones de sus caras están infinitamente más logradas y graciosas. Un punto en el que hay que felicitar a **Yoshinaka** es en el rediseño que ha realizado de la SwordBreaker (la nave de Kein), eliminando el aspecto redondeado que tenía en la serie de animación y dándole un look mucho más impresionante, aerodinámico y, en definitiva, mejor.

Con respecto a la historia, sigue a rasgos generales la de la serie, aunque con situaciones bastante diferentes. Las cosas las lleva más o menos Kain Blueriver, un joven cazarrecompensas que surca el espacio en busca de cualquier cosa que pueda darle dinero. Su nave es la SwordBreaker, una misteriosa

Lost Universe
©H. Kanzaka·S.Yoshinaka/Kadokawa Shoten

máquina que heredó de su abuela, controlada por la computadora Canal Vorfeed, una encantadora imagen holográfica que se encarga de facilitar y complicar la vida de Kain (y que no es otra cosa que el avatar del dios supremo de la luz). Por último está Millenium Felia Nocturn (Mirry para los amigos), una joven detective que, al ser despedida de su empleo tras un encuentro casual con Kain, se unirá al grupo gracias a su increíble habilidad de disparo (y entre otras cosas, porque no tiene nada mejor en lo que trabajar). Pues bueno, tras unos primeros episodios en los que no tienen lo que se dice precisamente buenas relaciones Klein y Mirry, todo transcurre más o menos bien, hasta que ambos se encuentran metidos en mitad de lo que pensaban que era un secuestro normal de una niña. No obstante, la realidad es muy distinta, ya que no es otra cosa que uno de los proyectos científicos de la organización criminal Nightmare, un grupo muy poderoso que tiene en jaque a toda la galaxia. Es así como su camino se cruzará con el de Albait Van StarGeiser, señor de Nightmare y antiguo sacerdote de Dark Star, dios de la oscuridad y enemigo de la tercera serie de *Slayers*, *Try*.

Como nota anecdótica, un punto gracioso que hay que comentar sin duda es la aparición de continuas alusiones a la mítica trilogía de *Star Wars*. No solamente el protagonista lleva un sable luz de terrible parecido al de Luke, sino que incluso cuando llegan a aburrirse y deciden ir al cine, la película que van a ver es *Star Ohs*, en cuya portada publicitaria aparecen una versión alienígena de Luke y Vader con cuernos, luchando en una clara parodia del cartel publicitario de El imperio contraataca. Incluso para más inri, aparecen algunas escenas de la película en las que se puede observar una versión de Yoda con orejas y dientes de conejo. Y es que hay que reconocer que **Lucas** influye, incluso a los japoneses...

Bueno, de momento hay dos números publicados, el primero apareció el 7 de julio de 1998, y el segundo el 1 de febrero de este año, y se espera que en unos pocos meses aparezca ya el tercero. Ciertamente es una colección llena de humor y fantasía, y desde luego no sería una mala idea que alguna editorial se decidiera a publicarla, ya que innegablemente tiene calidad para ello y más, en lugar de otras cosas que se están publicando. Ahora sólo nos queda esperar.

Lost Universe
©H. Kanzaka·S.Yoshinaka/Kadokawa Shoten

Darkmind

RECORD OF LODOSS WAR (VIII)

Los monstruos de Lodoss

(simpáticas criaturas que desean asesinarte)

En el mundo de *Lodoss*, como en cualquier otro mundo de fantasía heroíca, una de las características más importantes son los combates contra las criaturas sobrenaturales, tales como dragones o demonios. Este mes describiremos las criaturas más comunes de Lodoss, sus características especiales y su adaptación al sistema de rol para poder destruirlas (o que ellas te destruyan a ti).

Bueno, lo dicho, empezaremos con una descripción de cómo interpretar las tablas de las criaturas, que serán las que nos proporcionen la información necesaria para utilizarlas en nuestras partidas. En principio, las tablas se componen de trece secciones, en las que se tratan todas las características que recoge la criatura:

Descripción: Bajo este título se recoge la descripción física de la criatura, su comportamiento, personalidad y aproximadamente todo lo que se necesita saber del ser en concreto. Además, si hay algo especialmente importante de la criatura o de sus habilidades que necesite ser descrita, se hará en esta sección.

Puntos de vida: Aquí se indican los dados que deben lanzarse para decidir los puntos de vida que tiene la criatura en concreto, y así obtener una gran variedad de posibilidades, desde las cifras más altas hasta los puntos de vida más miserables. Cuando los puntos de vida del ser sean muy altos, significa que será difícil de matar; cuando sean bajos, aguantará muy poco antes de morir. Cuando los puntos de vida alcancen cero, la criatura muere.

Puntos de vida medios: Esta cifra corresponde a la cantidad de puntos de vida que tiene el ser por media. Se halla calculando hacia arriba la cifra de puntos de vida que se explica en la sección anterior.

Puntos de magia: En el caso de que la criatura tenga magia, aquí se pone la cantidad de puntos que tiene para realizar conjuros.

Resistencia: Mide la capacidad de la criatura para resistir daños, lo que no engloba la armadura de la criatura pero sí su defensa natural contra las tiradas de resistencia.

Iniciativa: Nos indica lo rápida o lenta que es una criatura a la hora de reaccionar, no de moverse. Cuanto más elevada sea esta cifra, mejor será la reacción del ser y mayor será su capacidad de moverse en un turno antes que el resto.

Valor de armadura: Mide la armadura que poseen las criaturas, es decir, su capacidad innata de defensa por fisonomía o por objetos que tenga en su cuerpo.

Ataque: Mide el porcentaje de habilidad que tiene la criatura de impactar atacando a otra. Naturalmente, según sea la cifra más elevada, mayores serán sus posibilidades de impactar.

Daño: Indica los dados que se lanzan para restar a los puntos de vida de la criatura a la que se impacta con el ataque anterior. Si esta cifra indica dados muy altos, significará que quita muchos puntos de vida por impacto y que probablemente mate con mayor facilidad a su rival.

Defensa y esquiva: Nos indica la capacidad que tienen las criaturas de defenderse.

Magia: Indica si la criatura está o no capacitada para utilizar magia, y en el caso de que lo esté, qué tipo de conjuros le será posible utilizar.

Habilidad especial: Se explican las distintas capacidades que tienen las criaturas en especial, tales

como ataques adicionales o inmunidades.

Índice de movimiento: Indica la cantidad de terreno que puede trasladarse la criatura en concreto en un round de combate. Todas las indicaciones se harán con respecto a la velocidad de un humano corriente.

Puntos de experiencia: Como explicamos en el número anterior, que hablaba de los niveles y la experiencia, son los puntos que ganaremos al derrotar a la criatura y que nos permitirán subir de nivel.

Darkmind

FICHERO

Jefe Kobold

Descripción: Los kobolds son una especie de hombres perros que tienen aproximadamente un tamaño inferior al de un humano normal. Tienen pelo por taodas partes que suele ser de colores oscuros o grises. Los mas grandes y poderosos de la raza se convierten en jefes kobolds, a los que el resto sigue con devoción.

Puntos de vida: 4D10+5
Puntos de vida medios: 27
Puntos de magia: 15
Resistencia: 40
Iniciativa: 5
Valor de armadura: 5
Ataque: 60
Daño: D6+2
Defensa y esquiva: 20
Magia: No
Habilidad especial: Ninguna
Indice de movimiento: Humano
Puntos de experiencia: 60

Lord Goblin

Descripción: Los goblins son los monstruos mas tradicionales de Lodoss. De escaso tamaño, y con la piel normalmente verde o marron, estas grotescas criaturas son agresivas por naturaleza hacia todos aquellos que no sean como ellos. Enetre ellos algunos destacan por su capacidad o su fuerza, convirtiendose en los señores goblins.

Puntos de vida: 4D10+5
Puntos de vida medios: 37
Puntos de magia: 25
Resistencia: 40
Iniciativa: 5
Valor de armadura: 6
Ataque: 70
Daño: D6+2
Defensa y esquiva: 30
Magia: No
Habilidad especial: Ninguna
Indice de movimiento: Humano
Puntos de experiencia: 80

Hada

Descripción: Las hadas son pequeñas criaturas aladas que habitan en los bosques. Son criaturas magicas por naturaleza, e intentan en todo momento ayudar a los demas. Son increiblemente curiosas, y a menudo son atraidas por los seres vivos que visitan sus dominios.

Puntos de vida: 4D10
Puntos de vida medios: 22
Puntos de magia: 30
Resistencia: 60
Iniciativa: 6
Valor de armadura: 2
Ataque: 60
Daño: D10
Defensa y esquiva: 30
Magia: Hasta nivel 2 de magia Shamanica
Habilidad especial: Vuelo
Indice de movimiento: Humano x2
Puntos de experiencia: 60

Pixie

Descripción: Muy parecidos a las hadas, estos pequeños duendecillos son muy traviesos, y suelen gastar bromas sin malicia a los viajeros que atraviesan sus dominios. Al contrario que sus primas, no poseen una capacidades magicas tan elevadas, por lo que han aprendido a ser mas rapidas y avispadas.

Puntos de vida: 2D10
Puntos de vida medios: 11
Puntos de magia: 30
Resistencia: 70
Iniciativa: 7
Valor de armadura: 1
Ataque: 60
Daño: D10
Defensa y esquiva: 30
Magia: No
Habilidad especial: Vuelo
Indice de movimiento: Humano
Puntos de experiencia: 30

Fantasma

Descripción: Los fantasmas son los mas terribles de todos los no-muertos. Estas almas, han permanecido en la tierra gracias al enorme odio que sienten hacia los que todavia estan vivos, y su poder les ha permitido vencer incluso a la misma muerte para realizar su venganza contra todo lo que existe.

Puntos de vida: 13D10+30
Puntos de vida medios: 101,5
Puntos de magia: 0
Resistencia: 90
Iniciativa: 6
Valor de armadura: 8
Ataque: 130
Daño: 2D10+6 (2 ataques)
Defensa y esquiva: 50
Magia: No
Habilidad especial: Intangibilidad, drenaje de energia, invisibilidad
Indice de movimiento: Humano X 2
Puntos de experiencia: 280

Niebla Oscura

Descripción: Estos terribles seres son nigromantes que perdieron la vida sirviendo a los poderes de los dioses oscuros, y el poder de los mismos los han mantenido como sus siervos incluso después de la muerte. Normalmente toman la forma de sombras rodeadas por niebla, invisibles para el cuerpo humano.

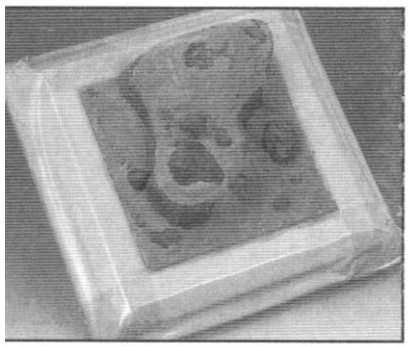
Puntos de vida: 6D10+2
Puntos de vida medios: 53
Puntos de magia: 0
Resistencia: 80
Iniciativa: 4
Valor de armadura: 3
Ataque: 30
Daño: D10
Defensa y esquiva: 50
Magia: Hasta nivel 3 de magia sacerdotal
Habilidad especial: Intangibilidad
Indice de movimiento: Humano X 2
Puntos de experiencia: 190

Demonio

Descripción: Como su nombre indica, los demonios son los terribles habitantes de los abismos infernales siervos de los dioses oscuros, que en raras ocasiones son traidos a este plano por sus oscuros señores o algún poderoso hechicero que requiere de sus servicios.

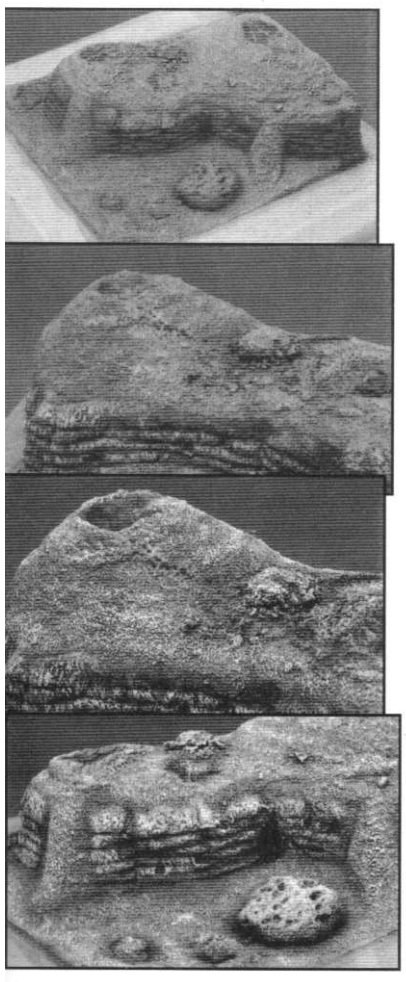
Puntos de vida: 10D8+50
Puntos de vida medios: 95
Puntos de magia: 30
Resistencia: 60
Iniciativa: 6
Valor de armadura: 6
Ataque: 100
Daño: 2D8+6
Defensa y esquiva: 40
Magia: Magia demoniaca
Habilidad especial: Intangibilidad
Indice de movimiento: Humano X 2
Puntos de experiencia: 150

Decorado de una base



La aplicación de una capa base en gris oscuro y un posterior lavado en negro define la forma y profundidad de la zona rocosa.

Nos ha costado sangre, sudor y lágrimas. Tenemos terracota incrustada debajo de cada uña y a la señora de la limpieza con los ojos inyectados en sangre. ¿Vale la pena seguir adelante...? Sólo hay una respuesta posible: ¡Apartaos que salpico!



Teniendo preparado el modelo tridimensional del terreno que se preparó en la anterior entrega (y suponiendo que un mes sea tiempo suficiente para secarse) podemos pasar a darle los colores adecuados para procurar un pequeño diorama acorde con el escenario de la figura que posteriormente lo ocupará. Debemos evitar los sistemas rápidos y toscos de dar color a una base que tanto esfuerzo nos ha costado montar, consistentes en pintar la piedra de color gris, la arena amarilla y añadir zonas de hierba artificial, que aunque puede considerarse un comienzo básico para un modelista novel, se puede mejorar infinitamente con unas técnicas sencillas de pincel que nos ofrecerán unos resultados mucho más profesionales.

Empezaremos pintando los estratos de la roca que tanto nos curramos con el punzón, dando en toda la superficie de la misma una capa (no importa si no es muy homogénea) de color gris oscuro, que conformará la base principal de trabajo y que tras el secado lavaremos con negro, que definirá mejor el dibujo del relieve.

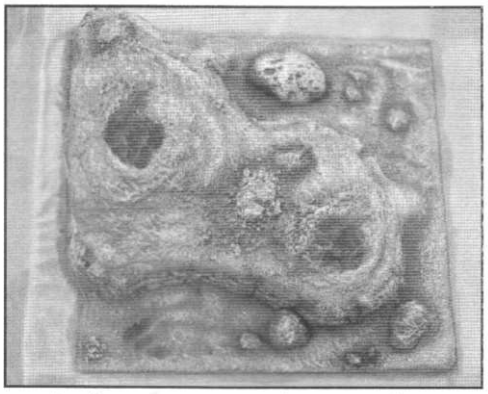
Luego vamos a ir subiendo la claridad del color, mediante el sistema del pincel seco, con un color caqui, alternando con diversos lavados que aporten variedad de tonos. Los lavados se pueden hacer con cualquier variedad de ocre que ofrezca un tono terroso mezclado con sombra tostada o marrón térreo. Se repite la fase del pincel seco con un color caqui aclarado con un poco de gris claro. Este proceso tendrá un resultado en la roca que se debe mejorar con una aplicación selectiva de luminosidad con pincel seco y pintura blanca o de sombra con gris claro, procurando mantener los colores previos.

Diferentes pasos con los lavados en sierra a amarillo y aplicación de aclarados y luces con pincel seco.

Un proceso similar se debe seguir en el terreno rocoso, aplicando un lavado inicial de sombra tostada como base y un pincel seco en un amarillo adecuado (el Desert Yellow es un color amarillo-arena ya preparado y muy convincente con pincel seco). Luego se suceden los distintos lavados con tonos variados de colores caoba, sombra tostada y marrón dorado, con toques de naranja, beige, hueso y amarillo claro, en estado puro, mezclados y aclarados en blanco. Estos lavados se aplicarán a gusto del modelista y según la variedad de tonos que se desee obtener, siendo cada estilo personal perfectamente válido.

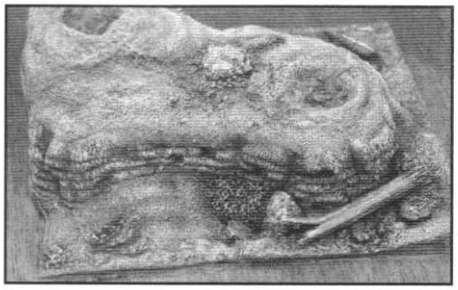
Una vez pintado el terreno, pasaremos al enriquecimiento con elementos accesorios como pueden ser musgos, que se pueden recrear con una bolita de epoxy cardada con un cepillo de dientes viejo y pintado con un color base vede claro y lavados en verde oliva. Se aclara y se añade luz con un pincel seco en verdes más claros.

Finalmente, y si el tema del diorama lo requiere, se puede proceder al añadido de elementos exteriores. En el caso de un decorado postapocalíptico estilo *Akira*, se pueden añadir unos restos de maquinaria ruinosa o de armadura futurista, envejeciéndola con un fondo de negro mate, arañazos de pincel seco con color cromado y un lavado de naranja mezclado con marrón que simule óxido. Si el decorado es de una escena medieval estilo *Lodoss* quizás se puede añadir algún resto de armadura enterrada en la arena, una espada olvidada o un cráneo añejo de orco. Estos elementos se escogen a gusto del autor con una procedencia variable y siendo el único cuidado que debe tener el de conservar la escala en todo momento para que se integre perfectamente en el conjunto.



Base y terreno arenoso totalmente pintado

Gabri del Río

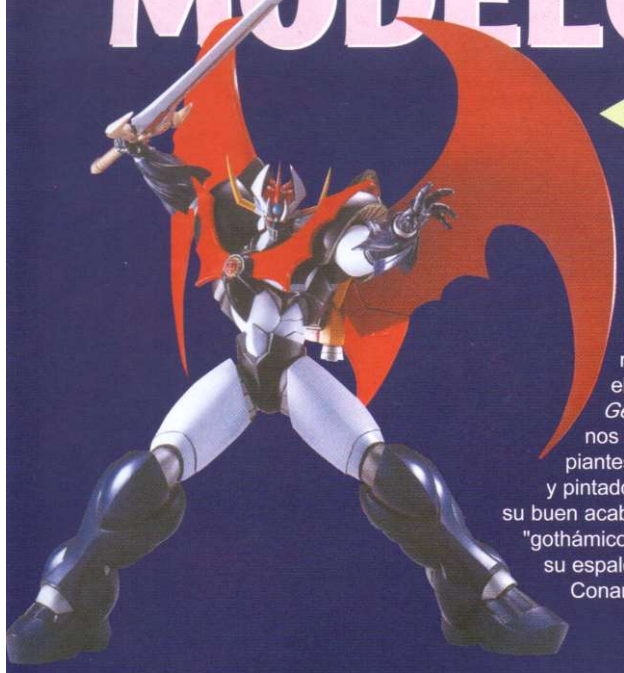


Añadimos musgo en las zonas sombrías y eventualmente algún elemento externo de origen variado.

Resultado final, con trozos de armadura futurista que encuadran el diorama en una época y situación concreta.

por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

MODELOS A SEGUIR



Mazinkaiser del videojuego *Super Robot Taisen.* **(sin escala, 220 mm) Rom Garage. ¥13.000**

Este mes ha aparecido en el mercado nipón una verdadera avalancha de figuras, así que os hemos hecho una pequeña selección, mayoritariamente de robots y mechas, que los hay y muy espectaculares. Para empezar a abrir boca, aquí tenéis la adaptación del famoso robot de **Go Nagai** que el modelista **Tomonobu Fuchi** ha realizado para Rom Garage. Tomando elementos tanto de *Mazinger Z* como de *Getter Robo* (en concreto, del Getter 1), nos ofrece esta resina, ideal para principiantes por lo asequible de su montado y pintado, y espectacular por su pose y su buen acabado, a lo que contribuye el "gothámico" Jet Scander acoplado a su espalda. Y luego dicen que si Conan el Barbaro y tal y tal...

Ledmirage (Boomerang Unit+Flame Unit) de la serie *Five Star Stories* **(1:100, 250 mm) Volks. ¥39.800**

Y siempre hay alguna novedad de la casa Volks para satisfacer a los fans de los diseños de Mamoru Nagano. En este caso se trata de dos novedades absolutas, aunque la primera aún no está comercializada y preferimos dejarla para el mes que viene (si nos cabe, mide ¡más de metro y medio de alto!), así que os presentamos la otra, que no tiene nada que envidiarle. Como siempre, la calidad que imprime Volks en sus trabajos queda patente en la limpieza de sus modelos, pero sus 250 piezas la convierten en pieza sólo para expertos. Sin embargo, tanto su espectacularidad cuando se apoya en su pie como su envergadura con la unidad boomerang desplegada, la destacan del resto de la producción. ¿Tenéis lo que hay que tener para lanzaros a por ella?

MSZ-010 ZZ GUNDAM (ver. Ka) de la serie *ZZ Gundam.* **(1:144, 140 mm) B-Club. ¥18.000.**

Y siguiendo con las espectacularidades, ésta es una rara joya entre la avalancha de productos de Bandai. Se trata de una resina del ZZ Gundam, evidentemente de la serie homónima, realizada para el gigante juguetero nipón por un miembro del Reckless Studio, y que resulta sencillamente increíble por lo ajustado del detalle en tan poco tamaño. Sin embargo, su número de piezas, 132 nada menos, la asemeja más a un kit de plástico que a una resina, y la aleja bastante de las capacidades del modelista aficionado medio, e incluso del profesional de peor vista o pulso. Pero ya sabéis lo que dicen, las mejores esencias se guardan en frascos pequeños, y este frasco es bastante pequeño, así que...

God Phoenix de la serie *Kagaku Ninjatai Gatchaman.* **(sin escala, 200 mm) Club M. ¥16.800**

Pero como no todo van a ser robots gigantes, aquí hay una muestra de buen gusto. Una resina del inmortal "ave fénix" (¿os acordáis?) de *Comando G*, acompañada por los vehículos de todos los componentes, como ejemplo de figura de dificultad media. Un poco cara y no muy espectacular, pero definitivamente nostálgica.

Motoko Kusanagi "Hard Disk" del manga *y videojuego Ghost in the Shell.* **(1:4/400 mm). Vice. ¥14.800**

Pero no sólo de robots vive el modelista, y para descansar un poco de tanta mecánica aquí viene un auténtico regalo para los ojos (sobre todo los masculinos), con la brillante interpretación que **Yoshimasa Nakao** hace del personaje de **Masamune Shirow**. La detective más famosa del manga cyberpunk en una sorprendente pose llamada "hard disk", se nos presenta en un tamaño casi fetichista, 40 centimetrazos de alto, claramente inspirada en el vídeo de intro del videojuego para PlayStation. Incluso el pie, integrado en la figura, también está estupendamente tallado. Tanto el nivel de acabado como la relativa facilidad de montaje (que no de pintado, aunque lo parezca a primera vista), serían ya razones de peso para adquirirla, pero si además se puede conseguir al comparativamente ridículo precio de 16 ó 17 mil pelillas al cambio, vosotros no sé, pero yo ya me la he pedido. Y es que medio metro de Motoko ligera de ropa es más de lo que uno puede aguantar.

Queen Emeraldas de la OVA *Queen Emeraldas.* **(1:8, 220 mm) Kaiyodo. ¥14.800**

Y para acompañar a nuestra espectacular agente cibernética, nada mejor que esta exquisita resina de la protagonista del último revival de **Leiji Matsumoto**, la nueva OVA *Queen Emeraldas*, que siguiendo la tónica habitual en estas piezas, entre 20 y 22 cms., resulta también muy recomendable para los principiantes, pero por diferentes razones. Dado que con sólo 11 piezas resulta relativamente fácil de montar, su particular composición se presta a esconder generosamente los errores de montado o pegado de las piezas, y el esquema de pintado permite experimentar con mezclas de distintos colores o incluso el temido aerógrafo sin que el asunto cante demasiado, la recomendamos encarecidamente a todos aquellos que quieran practicar el pintado. Además es preciosa, con un acabado muy "barroco".

meitantei CONAN

Un nuevo caso a resolver en tus manos

QUE LO SEPAS

—El popular juego basado en la serie de **Hajime Kanzaka** *Slayers Royal 2* de la compañía ESP y Kadokawa Shoten será convertido desde la Sega Saturn a la PlayStation de Sony. Adicionalmente a la versión de Saturn, tendrá un gran número de novedades, como nuevas mazmorras que visitar y nuevas animaciones. El juego saldrá en Japón el 24 de junio. Por cierto, Kadokawa también está planeando un nuevo juego de *Nadesico* para la Dreamcast, basado en esta ocasión en la película.

—Bandai está ultimando su nuevo juego para la Dreamcast de Sega basado en la serie de *Gundam*. El juego llevará por título *Gundam Side Story 0079: Rise from the Ashes*, en el que podrás interrelacionarte con otros pilotos, crear y diseñar las armas de tu robot, y pilotarlo en los más emocionantes combates. El juego también se espera para el próximo mes de junio.

—El gran bombazo del mes viene de la mano de ASCII y de Yuke, compañías que están desarrollando un nuevo juego para la Dreamcast de Sega que aúna características de juego de rol con la acción más pura, basado en la serie de *Berserker* (conocida aquí como *Gatsu, el guerrero negro*). Al igual que en el manga, controlaremos a Gatsu en contra de las fuerzas de las tinieblas, y éstas se presentarán ante nosotros de las maneras más terribles. El juego tiene un aspecto parecido al *Castlevania 64* pero con muchísima más calidad gráfica. De momento no hay fecha de salida.

—Por último Capcom anuncia que el *Resindent Evil/Bio Hazzard 3* saldrá para la PlayStation de Sony bajo el título de *Bio Hazzard Nemesis*, en el que controlaremos a Jill Valentine en la ciudad de Racoon un día antes de los sucesos de la segunda parte, pero que quedará inconsciente a mitad de juego y continuarán un día después del final del anterior. Gráficamente, es una pasada.

DATOS

Título: Meitantei Conan
Precio: ¥5.800
Compañía: Bandai
Plataforma: PlayStation
Tipo: Aventura
Nº de Jugadores: 1

Parecía imposible que, por mucho éxito que tuviese, una serie de detectives con el carácter que tiene *Detective Conan* pudiera ser convertido en un videojuego con éxito, pero como siempre, Bandai no deja de sorprendernos.

Lo mas refrescante de todo es que el juego, lejos de ser un plataformero o alguna caspada de esas a las que acostumbra Bandai de vez en cuando (y es que los chicos no tienen término medio, o hacen un gran juego o una basura como el *Dragon Ball GT*), recoge totalmente el espíritu detectivesco de la serie de **Aoyama**, por difícil que parezca. La cosa es que se trata realmente de un juego de detectives en el que, en el papel del reducido Shinichi Kudo, tendremos que resolver los casos que se nos presenten como el gran detective que és. Bueno, la idea en sí es muy original, ya que el juego se compone de dos CDs que representan un caso diferente cada uno, y que pueden jugarse indistintamente uno del otro. En todo momento parece que estés jugando un episodio de la serie, uno normal y sin demasiada relevancia, pero un episodio al fin y al cabo. La cosa empieza siempre con mucho diálogo, en el que irán enseñándote más o menos cómo van a ir las cosas. En los diálogos, podremos elegir distintas opciones, que nos irán dando pistas acerca de cómo debemos solucionar el caso, o examinar objetos que serán de vital importancia para nuestra capacidad detec-

CHEATER!!

Este mes nos encontramos ante otro juego en el que tampoco hay ningún truco, por lo cual, aunque un poco rebuscado, veremos los códigos para acceder a los diferentes niveles del juego de PlayStation *Gundam 0079: the war of Earth.*

Nivel 1:	△△△△□X△X
Nivel 2:	□□△△□X△X
Nivel 3:	○○△△□○□△
Nivel 4:	XX△△□○□△
Nivel 5:	○□△△□○□△
Playback:	X○△△□○□△

A ver si para el próximo número hay más suerte con el juego.

©Gosho Aoyama/Shucisha·Yomiuri TV·TMS 1996
©BANDAI 1998

©Gosho Aoyama/Shueisha·Yomiuri TV·TMS 1996
©BANDAI 1998

tivesca. Una vez acabemos con la introducción, podremos movernos por el escenario, aunque con poca movilidad, para ir visitando los distintos lugares en los que, además de nuevos sucesos, tendremos la oportunidad de conversar con los sospechosos y con otros personajes de la serie, como Ran o Mouri. Al final, conforme hayan ido las cosas, tendremos la oportunidad de elegir al culpable, según las pistas que hayamos ido recogiendo a lo largo de la historia, y seremos recompensados de una manera u otra según lo acertados que estemos.

Gráficamente el juego no es ninguna maravilla, ya que pasaremos casi todo el tiempo viendo las mismas caras de los personajes conversando, sobre unos escenarios más bien pobres. Además, la parte en la que podremos movernos con Conan por el escenario tampoco es muy brillante que digamos, asemejándose más a un juego de Supernintendo que a uno de PlayStation. Los escenarios resultan terriblemente carentes de detallismo, y el personaje está animado como un muñequito que mueve las patitas al compás. El único punto por el que se puede salvar es por las intros animadas, que se irán sucediendo con cierta frecuencia a lo largo del juego, de gran calidad. En el apartado sonoro sí se puede destacar algo más, ya que la música es pegadiza y bastante amena, aunque por desgracia puede acabar convirtiéndose en algo monótona si te quedas atascado en algún punto del juego.

En cuanto a la jugabilidad, yo personalmente la encuentro buena, sobre todo si te gusta el tipo de juego de investigación y te da por ser perfeccionista, pero por desgracia tiene un terrible problema, y es que una vez que te has terminado el juego, tiene muy poco sentido volver a jugártelo, ya que en su mayoría las distintas opciones que puedes llegar a tomar cambian muy poco el resultado final (aunque de hecho lo cambian, lo cual al menos es bueno). Hacer un juego totalmente de detectives es una gran idea, pero ya que lo han hecho bien podrían haberse esforzado un poco más.

Como siempre, encontraremos un serio problema al jugarlo, y no es otro que la eterna barrera del idioma. Este juego gana muchísimo si lo entiendes en todo momento y sabes lo que está pasando, permitiéndote comportarte como un auténtico detective con las pistas que te van dando. Pero si tienes el problema de no entender lo que te dicen, de pronto el juego se oscurece y te encuentras ante laaaargos diálogos llenos de simbolitos que sólo puedes interpretar gracias a tu imaginación. Te pierdes en seguida y no puedes hacer otra cosa que ir probando opciones hasta dar con la correcta. Y claro, eso destruye completamente la diversión.

Ya sea por la dificultad de conseguirlo o por la barrera idiomática, salvo si eres un gran fan de **Aoyama** o entiendes perfectamente el japonés, no te recomiendo intentar conseguirlo.

Darkmind

EN FIN, QUE..

Jugabilidad	70%	GLOBAL
Sonido	80%	80 %
Gráficos	60%	

❖ Menos de 32 ❖

Sutobasu Yarou Syou

Bueno, un juego central de Bandai se merece un comentario de menos de 32 Bits de la misma compañía. En este caso, está basado en una serie prácticamente desconocida en nuestro país, *Sutobasu Yarou Syou*, que se editó de la mano de Shogakukan en los años 1983 y 1984. El juego sigue el estilo clásico de los de baloncesto, pero con la particularidad de que al contrario que en la gran mayoría de juegos de este estilo, es de baloncesto callejero, es decir, partidos con una sola canasta y con equipos de tres jugadores.

El juego tiene tres opciones posibles. La primera es el campeonato callejero, en el que jugaremos con el equipo protagonista, Jump, contra el resto de los jugadores en un orden predefinido, hasta enfrentarnos al equipo de los campeones. La segunda opción es el modo Vs., en el que podremos elegir un equipo y enfrentarnos en partido a algún amigo, y la tercera son las opciones con las que podremos configurar la dificultad del juego, la duración de los partidos y poca cosa más.

Gráficamente es un juego del montón, aunque para ser un juego de baloncesto no está del todo mal.

Los gráficos son pequeñitos pero la animación no es del todo mala. Un comentario de la música se puede obviar, ya que es tan clásica que ni siquiera te parece estar escuchándola. Por último, en lo que respecta a la jugabilidad poco se puede decir, salvo que al no contar con la posibilidad de quitarle el balón a tu rival hace que sea un cartucho perfectamente olvidable. Y eso es lo que podemos hacer con un juego de 1984 de estas características, olvidarlo…

Darkmind

©1984 Bandai

Card Captor SAKURA

El manga

Si algo ha caracterizado siempre a **CLAMP** es su facilidad para crear historias muy diferentes entre sí, y dirigidas a públicos muy diferentes. En Nakayoshi, la revista mensual shojo de Kodansha, **CLAMP** ya había publicado *Magic Knight Rayearth*, de temática también más infantil de lo que acostumbra a publicar, y en el número de junio de 1996 empezó una nueva serie: *Card Captor Sakura* (Sakura, la cazadora de cartas).

Con ocho tomos editados, continúa publicándose mensualmente y goza de muy buena salud. Pruebas de ello son la serie de TV, la película preparada para el verano, y el montón de merchandise que está generando y del cual hablaré más tarde. Ha habido dos partes, publicadas consecutivamente, aunque no se diferencian en los tankoubons. En julio de 1998 concluyó la primera saga, la de las cartas de Clow, y empezó la segunda, la de las cartas de Sakura.

El manga de *Card Captor Sakura* empieza con un planteamiento bastante simple: Sakura Kinomoto, una tierna niña de 10 años huérfana de madre, abre accidentalmente un libro que había en el desván de su casa, lo que provoca que se escapen unas cartas que había encerradas en él: las

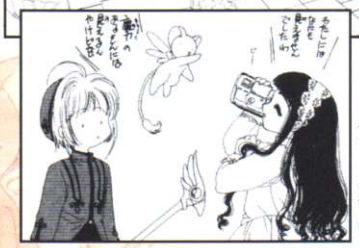
Card Captor Sakura
© CLAMP/Kodansha

cartas de Clow, llamadas así por el nombre del mago que las creó. Al mismo tiempo, sale del libro un animalillo, el cual debía vigilar las cartas. Su nombre es Cerberus (aunque Sakura decide llamarle Kerochan), y nombra a Sakura cazadora de cartas, con el objetivo de recuperar todas las cartas que se han escapado antes de que causen algún problema.

Junto con ellos dos irá Tomoyo, la mejor amiga de Sakura, quien también conoce el secreto de Kerochan (cuando hay otras personas se hace pasar por un peluche). Tomoyo es de familia rica, y no tiene otra cosa que hacer que confeccionar vestiditos para luchar a Sakura y grabar en vídeo todas sus hazañas. Por otro lado tenemos a Touya, hermano mayor de Sakura, y Yukito, su mejor amigo. Sakura está loca por Yukito, y al

complicada historia cuyo final no ha sido todavía desvelado: Li Syaoran. Li llega de China con el mismo propósito que Sakura, conseguir las cartas. En el pasado, la familia de Li estuvo relacionada con la de Clow, y claro, no va a permitir que Sakura se quede con las cartas. De todas formas, cambiara de opinión rápidamente, y acabará cooperando con ella. Li es un personaje curioso, es bastante desconfiado, y muchas veces sospecha de todo el mundo.

A partir de aquí, los misterios irán apareciendo, alternando con la captura de las cartas. Aparece varias veces la madre de Sakura, Nadesico, y en el tercer tomo se nos presenta Mizuki Kaho, profesora de Sakura, quien en el pasado tuvo una relación con Touya. Ella ayudará a Sakura en más de una ocasión, como por ejemplo en la captura de la carta "Maze" (laberinto),



Card Captor Sakura
© CLAMP/Kodansha

cuando Sakura queda encerrada junto a Tomoyo y Li Syaoran en un gran laberinto. Cada personaje esconde secretos, y todos saben más de lo que dicen. Uno de los personajes con más importancia, Yukito, nos deparará una gran sorpresa, y sufrirá un cambio espectacular. Cerberos es uno de los que va a sospechar primero de él en el cuarto tomo.

En el sexto tomo termina la primera saga, y descubrimos ya algunas cosas. A partir de entonces aparecerán nuevos personajes, como Naruku Akizuki (¡nah! nada que ver con Meiko), una chica joven y extrovertida, Eriol Hiiragizawa y Spinel, un gatito con cierto parecido a Cerberus. Hablando de Kerochan, descubriremos su verdadera imagen, y el final está todavía

por desvelar. Una de las características de esta segunda parte es que la varita que Sakura utilizaba para cazar las cartas cambia, así como las cartas mismas.

Teniendo la historia clara, podemos hablar del estilo. Éste es un manga para un público no muy adulto, y eso se nota en la forma de tratar la historia. El humor está presente en todo momento, y hay escenas tremendamente divertidas, como los intentos de "ligue" de los protagonistas. Hablando del amor, éste juega un papel importante en la historia, aunque no haya ninguna relación. En varias ocasiones, los protagonistas se declaran el amor los unos a los otros, o si no, por lo menos lo intentan o demuestran. Eso sí, no importa si son de diferente sexo o no, y por ejemplo, al principio Li Syaoran se siente atraído por Yukito, aunque acaba sonrojándose cada vez que ve a Sakura (¡y quién no!).

El dibujo tiene un trazo muy fino y limpio, aunque las páginas quedan algo vacías a veces por la falta de fondos y tramas. De todas formas, la elevada calidad del dibujo y la presentación hacen pasar desapercibido estos pequeños fallos. La edición es muy cuidada, los ocho tomos tienen un diseño de portada parecido, con una preciosa ilustración de Sakura en cada uno, y el tratamiento del color es magistral (la portada del quinto tomo es una de mis preferidas). Incluyen tambien dos páginas a color con un mismo personaje en dos trajes diferentes (o dos transformaciones, según el caso), así como una carta de Clow dedicada a cada uno de los personajes. Eso al precio de un tomo normal supone una compra acertadísima.

De momento tenemos historia para rato, pues la saga de las cartas de Sakura dará para rato, y con el público que tiene, no se espera un final precipitado.

ARTBOOKS

Card Captor Sakura Illustrations Collection

Debido al elevado numero de portadillas e ilustraciones realizadas para la serie, en julio de 1997 salió el primero de los dos libros de ilustraciones que se han editado sobre la serie, y el unico dedicado al manga: *Card Captor Sakura Illustrations Collection*. El libro contiene un total de 76 ilustraciones a color, una mini-historieta en blanco y negro, un poster y una shitashiki.

Las ilustraciones, como ya he dicho, son portadillas e ilustraciones incluidas en los tomos, abarcando toda la saga de las cartas de Clow (por lo que no sería de extrañar que cuando terminase la saga de las cartas de Sakura nos encontrásemos con otro artbook; además, en la portada se especifica "Clow Cards"). El manga es una historia corta de catorce páginas sin nada de acción, y que no aporta ninguna novedad a la historia original. El poster es una composición bastante interesante: por un lado, tenemos a las chicas de la serie vestidas de angelitos, y por otra, a los chicos de demonios. Algo parecido ocurre con la shitashiki, que venía de regalo y únicamente con el artbook, y representa por un lado a Sakura de demonio y por el otro de ángel.

El precio original era de 1900 yens, bastante asequible. Aquí seguramente lo podréis encontrar por un precio no superior a las 4.500 pts.

Cheerio!

Cheerio! es el último artbook de *Card Captor Sakura* que ha salido a la venta. Concretamente desde abril pasado, por lo que ya se puede encontrar en librerías especializadas. La principal característica de éste es que deja de lado el manga para centrarse en la animación, y todas las ilustraciones son referentes a ella. En un total de 82 ilustraciones, podemos disfrutar de imágenes creadas para promoción de la serie de TV, las carátulas de los CDs, las portadas de revistas, vídeos y posters.

Además, también lleva entrevistas con todo el staff de la serie, y un artículo explicando detalladamente el método de composición del poster que viene con el libro.

Card Captor Sakura
©CLAMP·NHK·NEP21

La serie de animación

Dado el éxito del manga de *Card Captor Sakura*, la serie de animación no se hizo esperar mucho. Concretamente empezó a emitirse en abril del año pasado, y cuenta con un total de 42 capítulos programados que habrán terminado su emisión cuando leáis estas líneas. Se supone que cuando acaben estos episodios, que abarcan toda la saga de las cartas de Clow, se empiezará con la saga de las cartas de Sakura. **CLAMP** colaboró directamente en la serie, pues **Nanase Okawa** se ocupó del guión, y también se ocuparon del diseño de vestuarios.

El diseño de los personajes en la serie de anime es de **Kumiko Takahashi** (no, no es **Rumiko**, no...), que había trabajado ya en otras series de **Clamp**, como *Tokyo Babylon*, y en series como *DNA2*. Sus diseños se adaptan perfectamente a los del manga, ha hecho un gran trabajo teniendo en cuenta la dificultad de algunos personajes y el diseño de todos los modelitos que luce Sakura. Ésto fue algo difícil, ya que en la serie de animación se quiso respetar el hecho de que en cada combate Sakura llevase un vestido diferente, pero el resultado es fantástico.

En el doblaje también se utilizó a dobladores conocidos. En el papel de Sakura Kinomoto tenemos a **Sakura Tange**, quien dobló a Suzu en *Marmalade Boy*; en el de Yukito, **Megumi Ogata**, quien dobló a Shinji Ikari en *Evangelion*, Keiichi Morisato en *Ah! Megamisama* y trabajó en *Magic Knight Rayearth*, también de **CLAMP** y en *Sailor Moon*. **Aya Hisakawa** se encarga de darle el acento de Osaka a Cerberus, y **Junko Iwao** dobló a Tomoyo Daidouji.

La serie está siendo recopilada en laserdisc y vídeo, a razón de unos cuatro episodios por volumen. Además, cada volumen viene siempre acompañado de algún extra, como tarjetitas, videos inéditos, christmas de Navidad y demás.

Próximamente va a ser estrenada la película de *Card Captor Sakura*, que en principio estaba prevista para agosto. En ella, Sakura gana un viaje a Hong Kong y se va de viaje con Kerochan, Touya Yukito y Tomoyo. Allí se encontrará con la familia de Li Syaoran, sus cuatro hermanas y su madre. La historia es independiente del manga, con guión también de **Nanase Okawa**.

La serie en España

Parece extraño que siendo una serie que todavía no ha terminado en Japón, y que empezó a emitirse no hace ni un año, esté a punto de aparecer ya en España, pero es verdad. Dentro de muy poco la van a poder ver los afortunados que sintonizen Canal Sur 2 o Telemadrid, aunque no sería de extrañar que otras TVs autonómicas se interesasen por la serie, dada su calidad.

La serie ha sido traida a España por Arait Multimedia, los mismos de *Marmalade*

Card Captor Sakura
©CLAMP·NHK·NEP21

Boy y *Slayers*, y se sabe que el equipo de doblaje ha sido el mismo. Lo que llevo tiempo preguntándome es cómo hablará Kerochan (en el original tenía acento de Osaka), ¿andaluz? ¿gallego?, pronto lo sabremos. Lo que no estaría de más es que respetasen los openings y los endings, si puede ser en el idioma original, ya que en *Slayers* solo vimos el de *Slayers Next*, y con *Marmalade Boy*, de los únicos que oímos, tuvimos que conformarnos bastante tiempo con sólo la versión instrumental.

Y ya que estamos con la animación, puede que el manga también fuera editado. Posiblemente se espere a ver la reacción de la gente al ver la serie. De lo que si corren rumores es de su posible edición en vídeo para dentro de muy poco.

Para terminar, recomiendo que le deis una oportunidad. Muchas veces se dice "es de **CLAMP**, no me gusta", "demasiado infantil" o "¡Ugh! Shojo", pero el humor de la serie y lo carismático de los personajes te obliga a seguirla de principio a fin, y si no, probadla mirando algunos capítulos, ya veréis. Ah, que no se me olvide, agradezco a Ichan que me dejase gorronearle todo su material, y a Nissy que me ayudara con el japonés, ya que sin ellas no habría hecho nada.

La música

Cómo no, junto con la serie se han editado los CDs con la BGM y las canciones vocales. Concretamente han salido hasta ahora 3 CDs recopilatorios, así como un montón de CD singles y algún CD-drama.

La canción más conocida de la serie es *Catch you catch me*, el primer opening. Es muy animada, cantada por **Sakura Tange**. La voz de Sakura es muy dulce, y la cantante casa a la perfección con el personaje. Le da un tono infantil muy agradable. El primer ending es *Groovy*, y hay otras canciones vocales, también por el mismo estilo. Son canciones pegadizas, algo típicas, pero de gran calidad.

El merchandise

El merchandise que se llega a editar en Japón cuando una serie tiene éxito es descomunal, y sería imposible ennumerar todo lo que se ha editado de *Card Captor Sakura* desde sus inicios. De todas formas, intentaré puntualizar lo más interesante.

Empezando por el merchandise típico, tenemos los calendarios. Es curioso el hecho de que sólo de 1999 tenemos 3 calendarios, dos de la serie de animación y uno del maga. De 1998 tengo constancia que se editó otro más. Tenemos también pañuelitos, los pins, las figuritas pequeñas (de las que se venden en máquinas, esas en las que tiras una moneda y te sale una cápsula), las grandes, las tazas, las figuras de vinilo, un montón de colecciones de tarjetas, libretitas, material escolar...

También se han editado un par de CDs para PC con ilustraciones, juegos, vídeos, entrevistas con el staff y los seiyus y muchas más utilidades.

En el apartado de los juegos tenemos dos: el primero, de ColorGameboy, ha salido hace relativamente poco en Japón, y en él encarnas a Kerochan y has de ayudar a Sakura a encontrar las cartas de Clow. El cartucho incluye también otras opciones y juegos. El segundo juego es el de PlayStation. Si no ha salido ya, debería hacerlo dentro de poco. El estilo es de RPG, y aunque todavía no he podido ver imágenes de él, parece muy interesante.

Marc Ortiz "Mak"

Card Captor Sakura
©CLAMP·NHK·NEP21

Sakura Kinomoto

Aunque solamente tiene diez años, Sakura es toda una cazadora de cartas. Su objetivo es recuperar todas que se escaparon del libro de Clow, y cada vez que caza una, sus poderes aumentan. Está enamorada del mejor amigo de su hermano, Yukito (aunque éste tiene 17 años), y le encanta prepararle pasteles y otros manjares.

Li Syaoran

Li Syaoran llega desde Hong Kong en busca de las cartas de Clow. En el pasado, su familia estuvo relacionada con la de Clow, y por eso dice que le pertenecen. Al principio compite con Sakura, pero acaba protegiéndola. Es curioso el hecho de que le guste Yukito, cada vez que lo ve se sonroja y se va corriendo. De todas formas, acabará enamorado de Sakura.

Cerberos

También conocido como Kerochan, era el guardián del libro de Clow (donde estaban encerradas las cartas) y su aparencia de peluche no es la verdadera. Necesita que Sakura recupere las cartas para volver a ser como antes.

Mizuki Kaho

Mizuki se presenta al principio como profesora sustituta de matemáticas, pero esconde algún que otro secreto. Ayudará a Sakura en más de una ocasión, y la aconsejará sobre el camino a tomar. Conoció en el pasado a Touya, con quien estuvo saliendo, y conoce la personalidad oculta de Yukito.

Tomoyo Daidouji

La mejor amiga de Sakura, y quien se encarga de diseñarle el vestuario y grabar en vídeo la lucha contra las cartas de Clow. Es la única persona que conoce el secreto de Sakura. Proviene de una familia rica, por lo que tiene un montón de dinero.

Yue

Yue es el juez de las cartas de Clow, el encargado de poner a prueba a Sakura una vez tenga todas las cartas. Tiene que luchar con ella, y Sakura debe demostrar que ha alcanzado el poder necesario para poseer las cartas de Clow. A partir de entonces, Yue será uno de sus protectores, y la ayudará siempre que pueda.

Yukito Tsukishiro

Yukito es el mejor amigo de Touya, inocente y amable, por lo que parece que nunca se entere de nada. Tiene un hambre atroz, y esconde un gran secreto: aunque él no lo sabe, tiene doble personalidad. Es también muy bueno tirando con el arco.

Eriol Hiiragizawa

Eriol es uno de los últimos personajes que ha aparecido, ya en la saga de las cartas de Sakura. Parece tener bastante interés en las cartas, y va acompañado de una mascota parecida a Kerochan, Spinel (aunque se le llama Supichan).

Touya Kinomoto

Touya es el hermano mayor de Sakura, con diecisiete años. Aunque le encanta hacerle bromas, siempre está a su lado cuando hay problemas. Él sospecha de los poderes de Yukito, y en el pasado tuvo una relación con Mizuki.

Nakuru Akizuki

Esta chica, compañera de Touya y Yukito, tampoco es lo que aparenta. Detrás de su inofensiva apariencia se esconde Ruby Moon, compañera de Eriol en sus oscuros planes...

Card Captor Sakura
©CLAMP/Kodansha
©CLAMP·NHK·NEP21

AKAZUKIN CHA CHA

Caperucita Roja ataca de nuevo

A estas alturas ya estamos acostumbrados a que los mangakas revisen todo tipo de material literario para utilizarlo como base de sus propias obras. Sin embargo, hay ocasiones en que las modificaciones aportadas son de tal calibre que el resultado obtenido suele ser completamente distinto e incluso mejor que el original. Éste es el caso, desde mi punto de vista, de *Akazukin Cha Cha,* el manga de un autor totalmente desconocido en nuestro país, **Min Ayahana**, y que constituye una versión extraña y a la vez sorprendente del clásico cuento de *La Caperucita Roja.* Las dos obras están protagonizadas por una niña que siempre lleva una caperuza roja, pero hasta aquí llegan todas las coincidencias. Su espíritu de cuento infantil pervive, eso sí, matizado con algunas pinceladas de dos géneros muy de boga en Japón, el del shojo y el de las "magical girls revitalizadas", con lo que nos sirven un menú perfecto para pequeños y para mayores. Y menudo menú debe ser para contarse entre los grandes éxitos de Japón desde que en 1993 apareció en la revista mensual **Ribbon Mascot** de la editorial **Shueisha,** especializada como todos ya sabéis en shojo y cómic infantil. En total, el manga cuenta con un bagaje de ocho volúmenes recopilados desde 1993 hasta 1997, una serie de TV, once Anime Kids Comics basados en la serie de TV y una OVA. ¿Os apetece echarle un vistazo? Pues allá vamos.

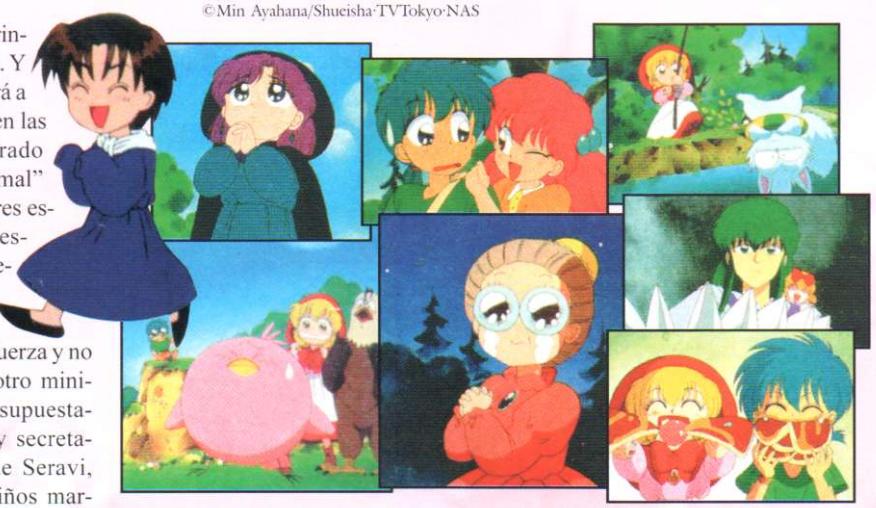
Akazukin Cha Cha
©Min Ayahana/Shueisha·TVTokyo·NAS

LA HISTORIA

Una de las principales claves de su gran popularidad es contar con una historia increíblemente original, historia que presenta variaciones sustancia-

les en su versión televisiva. En un mundo mágico y onírico en el que todo es posible (un mundo de cuento) vive *Cha Cha*, una joven aprendiz de bruja Su maestro y tutor, el famoso brujo *Seravi,* en vista de sus escasos progresos decide enviarla a la misma escuela en la que él se convirtió en el increíble mago que es hoy, la escuela de magia Urara Gakkuen. Sin embargo y para que pueda protegerse de cualquier mal, (y esta es la innovación introducida por su versión anime), le entrega tres objetos mágicos: un colgante, un anillo y un brazalete. Para que funcionen debe regalar el anillo y el brazalete a sus dos mejores amigos, con los que unirá los poderes de los tres amuletos, y así, por arte de birlibirloque, podrá transformarse en la princesa mágica Holy Up. Y muy pronto encontrará a esos buenos amigos en las personas de su adorado *Riiya*, un niño "normal" ya que no tiene poderes especiales pero que desciende de un hombre-lobo, su abuelo, del que (menos mal) sólo ha heredado su fuerza y no su físico, y *Shiine*, otro mini-brujo, pupilo de la supuestamente mayor rival y secretamente enamorada de Seravi, *Dorothy.* Los tres niños mar-

Akazukin Cha Cha
©Min Ayahana/Shueisha·TVTokyo·NAS



Akazukin Cha Cha
La OVA

En 1996 salió a la venta una OVA de tres episodios, en la que partiendo de los inicios de la serie de TV, planteaba una inocente y divertida aventura de Cha Cha y sus amigos. En ella, la directora de otra escuela de magia, la Momiji Gakuen, celosa de la fama y renombre adquirido por los ex-alumnos de la Escuela Urara Gakuen, entre ellos Seravi y Dorothy,

Akazukin Cha Cha
©Min Ayahana/Shueisha·TVTokyo·NAS

charán juntos a la escuela y serán compañeros de clase, la clase Banana (las hay de todas las frutas según su nivel). Allí aprenderán los secretos de la magia gracias a su maestro *Rascal*, un tipo bastante rarito, especialista en magia con látigo, y vivirán extrañas aventuras con sus demás amigos y compañeros. Pero no todo será reír y cantar, ya que un ser malvado

estrellas de un programa de televisión, decide enviar un espía para descubrir los métodos de aprendizaje de Urara y los suyos. El espía será un jovencito pelirrojo y con capa, poseedor de enormes poderes como la telepatía, la teletransportación o la telequinesia. Popi, que así se llama el portento, se infiltrará en la escuela como si fuera un alumno más. Pero el pobrecito no sabe lo que le espera, porque Urara Gakuen no es una escuela como las demás. Y si no, ¿en qué escuela los profesores se lanzan al bosque a "cazar" alumnos con redes y látigos, rigiéndose por el lema de que "Quien primero coge, primero se sirve"? Y el primero que atrapó al alucinado Popi fue nuestro ya conocido maestro Rascal, adelantándose a sus compañeros Bararaman y Yamacho. Ya en la clase Banana, Popi sigue alucinando, ya que sus alumnos no destacan precisamente por sus brillantes pensamientos. Después de leer los de todos y de comprobar su mediocre potencial mágico, el chico se siente todavía más confundido que al principio. Cha Cha y los demás, ignorantes de sus verdaderas intenciones, tratan de ser sus amigo y juegan con él, en contra de su voluntad, "al corre que te pillo". Popi se teletransporta al interior de la escuela y espía a la directora de la escuela, con la esperanza de descubrir algo importante, pero sólo descubre la tabla de ejercicios que le permite mantenerse en forma.

Desesperado ante la incompetencia general que le rodea y el fracaso de todas sus investigaciones, se enfrenta a Cha Cha, Riiya y Shiine, que le persiguen creyendo que quiere jugar otra vez. Los dos utilizan sus poderes y al final Cha Cha, con un enorme Pac-man, consigue derrotar a Popi, quien cuenta la triste historia de su vida de niño superdotado y solitario que nunca ha tenido un amigo. Bueno, eso era hasta ese momento, porque en Urara Gakuen consigue tener un montón, algo raritos, pero amigos al fin y al cabo. Y la pobre Momiji se queda con un palmo de narices, sin alumno y sin las claves del éxito de la escuela rival.

Fecha de lanzamiento

vol.1 6/12/1995 Popii-kun ga Yattekita
vol.2 3/2/1996 Onsen Ryokou o Tsukamaero
vol.3 6/3/1996 Sayonara Cha Cha! Namida no Hanaichimonme

Akazukin Cha Cha
©Min Ayahana/Shueisha·TVTokyo·NAS

y diabólico acecha en la sombra, *Daimaou*, quien parece conocer cuál es la verdadera identidad de nuestra encantadora Cha Cha y por ello no está dispuesto a cejar en su empeño de ponerla en aprietos. Eso sí, como todo buen maloso que se precie tiene a alguien que se encarga del trabajo sucio y ese es *Sorges*, un malvado de segunda categoría al que siempre le toca pagar los platos rotos. Sin embargo el humor va a ser el leit motiv de la serie ya que ésto es un cuento y los finales felices son los que van a predominar, sin caer, eso sí, en la risa fácil ni tampoco en lagrimones almibarados de emoción.

Este es un manga en el que el absurdo y la fantasía van a jugar un papel muy especial en lo que podríamos considerar un *Doctor Slump* menos cáustico en su concepción. No obstante, de cara al capítulo 24 la serie pierde su carácter infantil para adoptar una perspectiva mucho más madura. Será el momento en que el secreto de Cha Cha se desvelará y se conocerá quién se esconde realmente tras su pequeña cara de porcelana y el por qué cuenta con tantos enemigos un ser tan adorable. Y en ese momento la historia evoluciona y da un giro inesperado que no voy a contar, por si por un casual la serie ya está en el punto de mira de algún responsable de nuestra amable y venerada televisión pública (a ver si con un poco de jabón, se animan). Venga, chicos, que desde *Marmalade Boy* y *Slayers*, no hay quien os pare...

LOS PERSONAJES

Akazukin Cha Cha es la protagonista indiscutible, ya que para algo el manga lleva su nombre. "Aka" quiere decir rojo, "zukin", caperuza y "Cha Cha" es un diminutivo cariñoso que significaría "ita" o "illa". Así que nuestra Caperucita Roja es una niña de 10 años, dulce, encantadora e inocente que cubre sus rubios cabellos con una caperuza roja. Sin embargo las apariencias engañan y la criatura no es tan indefensa como se podría creer. En realidad bajo su tierno cuerpecillo se esconde una poderosa bruja de grandes poderes que debido a su inexperiencia todavía no sabe controlar. En esos casos constituye un verdadero peligro no sólo para el enemigo sino también para todos los que se encuentren a su lado.

Shiine es otro niño brujo que tiene la misma edad que Cha Cha. Pero nuestro moreno amigo no cuenta con el potencial de su compañera. Sin embargo aunque escasos, domina a la perfección sus poderes. Al igual que ella, se desplaza con la famosa escoba voladora, tan típica de todos los seres brujeriles. Es serio y reservado hasta en el vestir, y es que para su edad un sayal negro no parece lo más adecuado.

Riiya es todo lo contrario que Shiine. Es atrevido, fuerte e inquieto. También posee mágicos poderes. Tiene la capacidad de transformarse en un pequeño lobo blanco (por algún lado debía salir el señor lobo del cuento), adquiriendo con la mutación una fuerza sobrehumana.

Ambos chavales están rendidos ante los deliciosos encantos de su compañera de reparto con lo que las peleas y las fanfarronadas para conseguir el favor de la chica están a la orden del día. Eso sí, aquí entre nosotros creo que Shiine lleva las de perder, pero ya veremos. En el país de Érase una vez, nada es imposible...

Junto a los tres protagonistas se dan a conocer otros personajes tan divertidos como carismáticos tales como *Seravi*, el egomaníaco hechicero guardián de Cha Cha que bajo una máscara de omnipotencia esconde un niño cuya única diversión es jugar con su muñeca *Elisabeth*, expresando su lado más ácido a través de la misma mediante la ventriloquía y que está perdidamente enamorado de *Dorothy*, la tutora de

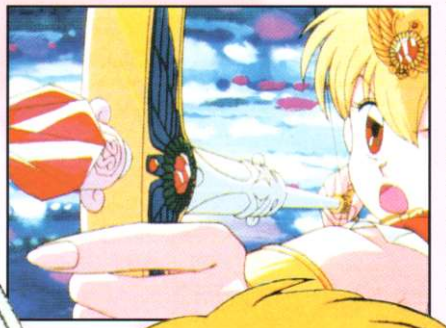
Akazukin Cha Cha
©Min Ayahana/Shueisha·TVTokyo·NAS

Shiine y una niña rica que abandonó su opulento pasado para perfeccionarse en las artes mágicas y alcanzar su máximo deseo: superar a Seravi y a la que podríamos considerar como una referencia de **Ayahana** a otro famoso cuento, *El mago de Oz*. Su hermano *Doris* dará el puntazo bishonen o más bien travesti a la historia, interponiéndose entre la pareja, como si no tuviesen ya bastante con sus constantes discusiones. A pesar de su rivalidad, los dos magos aunarán sus fuerzas para proteger a sus pupilos de la amenaza de Daimaou, y para evitar herir sus susceptibilidades cumplirán su cometido usando los más disparatados disfraces. Además también tenemos a los peculiares compañeros de la clase Banana: *Marin*, la niña sirena que, cautivada por los atractivos de Riiya, lo persigue sin tregua tratando de conquistar su corazón; *Orin*, la pequeña ninja empeñada en conseguir los favores de Shiine; *Yakko*, a la que para completar el plantel de enamoradas, le ha tocado vivir en una constante ilusión, que es la de contraer matrimonio con Seravi; *Urara, Rascal* y el resto de profesores de la Urara Gakuen, unos profesores nada convencionales... Como contrapunto aparecen los malos, reclutados por el supermalo *Daimaou*. Así la historia está cuajada de vampiros, murciélagos y otros monstruos que constituyen una fauna más variopinta y graciosa que feroz.

En el aspecto gráfico también es un hallazgo. Como todo buen shojo aboga por los trazos limpios y sencillos, de miradas llenas y expresivas pero con proporciones más redondeadas, cayendo en la categoría de los SD, ya que se trata de un producto eminentemente infantil. Una verdadera cucada de dibujo que atrae en cuanto le pones un ojo encima y que cumple de sobras su papel, llegando en determinadas ocasiones a cautivarte.

Este encantador manga, como todo buen éxito que se precie, y por supuesto su adaptación animada, respetan fielmente los principios en los que se basan: una historia fantástica y un dibujo sencillo e infantil. En verdad es un perfecto botón de muestra de que no todo el manga huele a sexo y violencia, y si no que prueben a publicarlo en nuestro país y verán qué contentos se ponen los de las APAS. Y es que con *Akazukin Cha Cha* en la mesita de noche de sus hijos, todos los padres del mundo pueden dormir tranquilos.

Eva M. Sanchis



ANIMELOMANIAS

Record of Lodoss War TV vol.2
JVC VICL-60244
44:12

1. Bara no Shigemi
2. Daichiraisan —Lumo kaj iero—
3. Kouito Yasou
4. Nagai Kami no Shojo
5. Ougon no Eiyubuchi
6. Uhio wo Watarukaze
7. Noi no Uta (slow ver.)
8. Haiiro no Shien
9. Osorubeki Furyou
10. Kokui no Tairetsu
11. Osanaki Unmei
12. Kunkeru Ryou Sen
13. Senki no Jyuai
14. Mimmerareta Jikan
15. Mahiru no Gekigoto
16. Nigai Mizu
17. Nakashimiwa Shimaisuri no Kyouni
18. Miezaru Noroshi
19. Shikiwa Kun no Gotoku
20. Tenohira no Seirei
21. Araburu Tamashii
22. Kimiki Kishi no Aumahou (marching ver.)
23. Mori no Shyumanaji

Ya comentamos en su momento el primer volumen recopilatorio de temas de esta serie de TV, y aunque ninguno de ellos destaca especialmente, hemos preferido comentar los dos restantes y repasar completamente la serie. La verdad es que, según el tipo de música que busquéis, podéis dar una oportunidad a este CD o huir de él como de la peste, porque no tiene ab-so-lu-ta-mente nada que ver con el clásico por-rock animero. Para que os hagáis una idea, ya que no habéis visto la serie (supongo), se trata de un compendio de BGM de la misma, que consta básicamente de 21 piezas instrumentales de entre minuto y medio y dos minutos de duración, un par de ellas acompañadas por coros de estilo medieval, y dos temas vocales, el 1 y el 23. Mucho clavicordio, arpa, oboes y en general un ambiente a lo *Ivanhoe* o *Conan*. El primer tema vocal recuerda a una canción de cuna, muy a lo Mike Oldfield en plan tranquilo, y la última parece transportarnos a la cashba, en un anuncio de Halcón Viajes. Tan sólo 3 ó 4 temas de BGM de ambiente tenso rompen la atmósfera general de tranquilidad.

El tercer volúmen de esta serie es prácticamente un calco de los otros dos, y tan sólo merece mención especial el hecho de que aquí se abandona un poco la tónica de temas medievales clásicos, es decir, de sonido más o menos "occidental" para sumergirse en pasajes muy étnicos, más a lo música de fondo de "Las mil y una noches", para entendernos. La verdad es que muchas de las cortitas piezas parecen extractos de las escenas palaciegas de *Conan el Bárbaro*, aspecto en el que destaca mucho más que el volumen 2, que sólo usa de este estilo en tres o cuatro pistas. Otro aspecto reseñable es que las correspondientes dos pistas vocales de este CD, de nuevo la primera y la última, están cantadas por una voz parecidísima (no es, desde luego) a la del cantante de Yes, aquel que luego grabó con Vangelis (¿os acordáis de John and Vangelis? ¡Que no soy tan viejo, caramba!).

Record of Lodoss War TV vol
JVC VICL-60246
46:45

1. The Probationer and the Priestess
2. Kemou to Fuku
3. Daiyasou ni Yosu
4. Uruwashiki Mori no Musume
5. Ryouhara no Heichi
6. Kurokue ni Higimu Akaketsu
7. Tsuna no Satsu Tahokou
8. Kokyoukara no Ichiyou
9. Kitsui no Kunou
10. Atatakaro no Aru Yo
11. Kino to Kensou
12. Mayoi no Pen
13. Hirakazaru Kado
14. Urushi Kuroi no Futo Choku
15. Kamena no Tatsuou
16. Osanakitsura Inochi
17. Nikawami Suru Zensen
18. Madou Shimi no Yami
19. Kardis Fukkatsu no Tawara
20. Haiiro no Majou
21. Mottomo Ashiki Zen
22. Megami Kourin
23. Evermore

Marmalade Boy Best Album (Single Collection)
Apollon APCM-5080
56:10

1. Egao ni Aitai
2. Suteki na Serenade
3. Kareharo no Crescendo
4. Yume no Ohanashi
5. Saigo no Yakusoku
6. Kyou no Owarini
7. Melody — Dakishimete
8. Story
9. Yoake no Etude
10. Kanjite Itai...
11. Moment
12. Egao ni Aitai (slow ver.)

Y ya que hemos dado dos de cal, demos al menos alguna de arena. Este CD es todo lo contrario que los dos anteriores, y recopila todos temas vocales (de hecho, los singles aparecidos en Japón) que aparecen en la serie *Marmalade Boy*. Mariko Koda interpreta la mayor parte, ya que prestaba su voz a la protagonista, y en conjunto se trata de un CD imprescindible para todos aquellos fans empedernidos de la serie, pero que no reúne la calidad suficiente para configurarse como una compra intreresante para alguien que no la haya seguido con interés, ya que los temas son en buena parte mediocres, y la calidad de las voces y las melodías no están a la altura de lo que puede llegar a ser el pop japonés. Por supuesto hay excepciones, y algunos temas son muy dignos e incluso pegadizos, pero en general, repito que sólo disfrutarán de todas y cada una de las canciones quien haya seguido toda la serie, y pueda distinguir el opening, los tres endings, la de la película, o los momentos de la serie que acompañan a las canciones, porque oirlo sin ninguna referencia, como canciones sueltas, deja un poco que desear (a mi gusto, claro). Igual es que soy tonto ^_^.

The JavHunter

Sakurai Tomo

Otra conocida cantante y actriz de doblaje japonesa (y si no la conocíais, ahora ya sí), cuenta ya con una dilatada lista de trabajos, tanto de álbumes propios como de participaciones en series y sus correspondientes bandas sonoras, que resulta envidiable. Nacida en septiembre de 1971 (es decir, que cuenta ya con 27 añitos, una edad muy respetable en el mundo de las idol japonesas), comenzó su andadura profesional allá por 1994. Sin llegar al nivel de las estrellas consagradas del mundillo, como pueda ser **Megumi Hayashibara** por ejemplo, entre su currículum se pueden encontrar participaciones en series como *Akazukin Cha Cha* (de la que os hablamos en este mismo número), *Gall Force*, *Macross 7*, *Cherry Princess*, *Dragon Leage*, *El Hazard*, *Shamanic Princess*, *Super Doll Licca chan* e incluso la actual sensación en España, *Rurouni Kenshin*, por no hablar de las voces de algunos personajes de videojuegos. Hasta el momento se han editado doce álbumes suyos, y el último, titulado *Can D*, apareció en el mercado el pasado febrero.

The JavHunter

ENTREVISTA

Aprovechando el Salón del cómic de Barcelona, nos acercamos al stand de Planeta para enterarnos antes que nadie de las últimas novedades que el gigante editorial tiene planeado hacer llegar a nuestro país. Entérate tú también.

Este mes aprovechando el encuentro que tuvimos con Planeta en el salón del cómic de Barcelona, tuvimos tiempo de conversar con diferentes personas de la editorial Planeta, los cuales nos contaron múltiples y variadas cosas, desde las últimas novedades a los más cercanos proyectos (y una buena cantidad de chismes).

MZ: ¿qué es lo que nos trae de nuevo Planeta?

Planeta: Pues como podréis comprobar hay un sinfín de novedades para todos los gustos. En este Salón hemos tirado la casa por la ventana en cuestión de novedades, desde lo último de **Marvel**, pasando por números especiales, recopilatorios, una pequeña joya de coleccionista que es el **Marvel´s** y, cómo no, la aparición de varios mangas que resultarán del agrado de todos vosotros.

MZ: ¿Cuáles son esas novedades japonesas?

Planeta: Tenemos una recopilación de la obra de **Masamune Shirow**, *Orion*, la cual hemos editado en un formato diferente que resultará mucho más atrayente al público que lo desee comprar. Otra de las novedades es el manga de ***Ryu Knight*** dibujado por un tal *Takehiko Ito*. Es un autor bastante desconocido, pero esta obra ha tenido bastante aceptación en Japón, con lo que nos la hemos agenciado.

Las dos novedades que resultan más interesantes son *I's*, que como estamos pudiendo ver en este segundo día de Salón, se vende que da gusto, y la última es un éxito seguro, ya que es de **Akira Toriyama**, *Cowa!*, un número único, que hemos tratado como si viniese directamente de Japón.

MZ: ¿Por qué tantos formatos diferentes, para series que tendrían que ser de un formato único?

Planeta: Pues bien, cuando recibimos el material, sea de Japón o de cualquier otro origen, nosotros lo traducimos y tratamos, y después miramos el formato que se le puede dar. Algunos podemos sacarlos al mercado con formato comic book, que por regla general es el que personalmente más nos gusta. Pero hay otros que recibimos que al tratarlos e intentar pasarlos a dicho formato, pierden gran cantidad de detalles, y decidimos publicarlos en un formato más pequeño, como puede ser el caso de *Doctor Slump* o esta última obra de **Akira Toriyama**, *Cowa!* También juegan un factor importante el número de páginas y lo larga que pueda ser la serie. Factores, factores...

MZ: ¿Cuáles son los últimos proyectos inconfesables de Planeta?

Planeta: Es que... son inconfesables, pero como proyectos tenemos los derechos de la nueva serie de manga del *Doctor Slump,* y queríamos editar en formato comic book *Cashman*. Luego queríamos ver si comenzamos a lanzar algún que otro libro más de ilustraciones, que últimamente vemos que están teniendo mucho éxito con el público español.

MZ: ¿A qué es debida la diferente calidad del papel de los mangas?, como por ejemplo éste de *Ryu Knight*.

Planeta: Hombre, yo no considero personalmente que el papel sea malo, simplemente es de otro tipo. A mi parecer el papel de *Ryu Knight* es estupendo, y de todas maneras este papel resulta más económico para nosotros, con lo que el público sale ganando en precio. De todas maneras, aunque sea malo decirlo, hay series y series.

MZ: ¿Cómo es que en este certamen del Salón, Planeta no ha promovido la asistencia de algún autor japonés?

Planeta: La verdad es que no es ningún secreto. La mayoría de autores que teníamos en nuestra lista, que todo sea dicho, era más bien corta, estaban demasiado ocupados en sus obras y proyectos para poder asistir, con lo que desechamos la lista y decidimos no traer a nadie.

MZ: ¿Cuál es vuestra opinión general sobre las otras editoriales españolas?

Planeta: Norma es una editorial puntera, la cual compite con nosotros, pero el mercado español es muy grande y hay sitio para otras muchas. Tenemos otras editoriales como **Glenat**, **Ares** o incluso la vuestra, **Berserker,** que ya se han hecho un hueco en el mercado. Pero como se dice, el mundo de las editoriales es muy duro y conseguirse un hueco en él ya tiene gran mérito.

MZ: En definitiva, **Planeta** es un gran mundo, le sigue un satélite que es Norma, y luego el resto somos esos pequeños asteroides que al llegar a la atmósfera se desintegran. Pero aun así no moriremos sin luchar, ¡¡pueden quitarnos los mangas, pero nunca nos quitarán **MangaZone**!!

CONTACTANDO CON OTROS OTAKUS

Últimamente, navegar por la red buscando información sobre manga o anime se ha convertido en una tarea bastante ardua y laboriosa. En unos casos nos encontramos con tropecientas mil páginas que tienen casi exactamente un mismo contenido, y acabamos perdiéndonos en los links, y otras veces pasa lo contrario, nos encontramos con que prácticamente no hay nada de información, o si la hay, es casi inservible. En el peor de los casos puede que encontremos la información, pero que esté en páginas japonesas, con lo cual poco podemos hacer.

La mejor forma de encontrar un camino es preguntando, y los mejores lugares de internet para hacerlo son estos tres: Internet Relay Chat (IRC), NewsGroups (grupos de discusión) y MessageBoards (tablones de anuncios). Los puntos que hay que tener en cuenta en estos tres medios son el respeto a la Netiqueta, o lo que es lo mismo, tener un mínimo de modales, pedir las cosas por favor, dar las gracias, no usar letras mayúsculas (que en internet es interpretado como gritar), usar el idioma oficial de ese medio y, sobre todo, no criticar jamás un manga o anime sin poner que es una opinión personal; de lo contrario, podéis provocar una «flame war» en la que podéis acabar como víctimas de guerra. Todo ésto que parece obvio, no lo es tanto, ya que no os podéis imaginar la cantidad de gente, sobre todo españoles, que están metiendo la pata a nivel mundial, y no sería la primera vez que se impide a los internautas españoles entrar en algún foro internacional por culpa de las meteduras de pata de alguno de nuestros compatriotas.

EL IRC

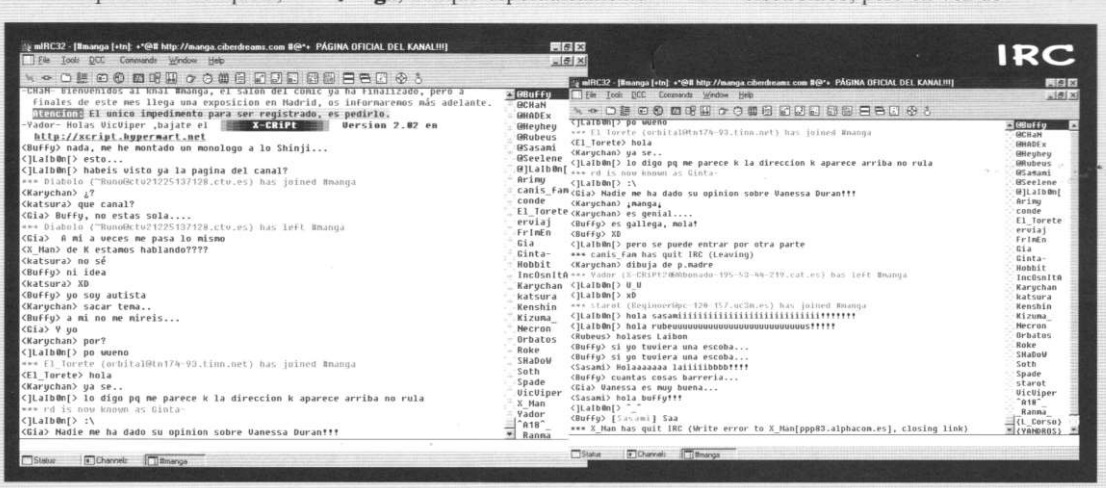
En IRC hispano tenemos principalmente el canal **#manga**, aunque esporádicamente aparecen canales temporales en función del éxito de los animes, como por ejemplo el canal **#evangelion**. No me voy a poner a comentar estos canales, porque la gente que los suele visitar es terriblemente susceptible, y si digo algo no me dejarían entrar en los canales nunca más, estáis avisados.

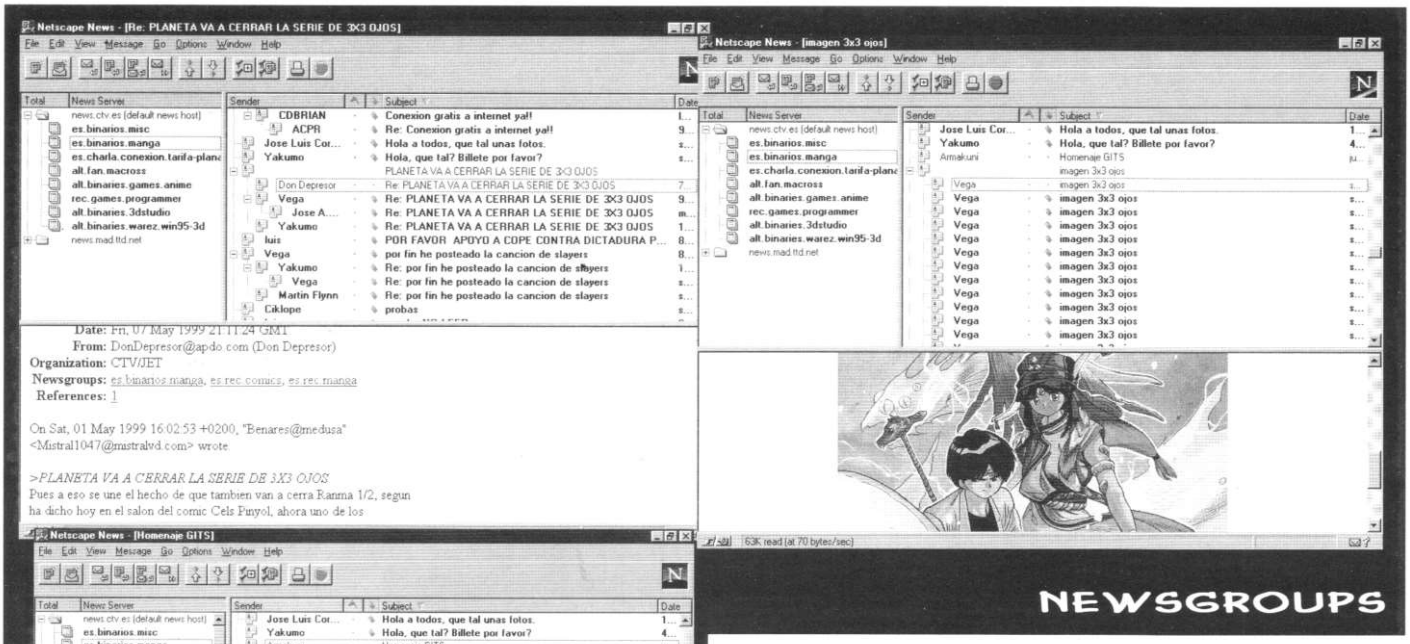
GRUPOS DE DISCUSIÓN

Las newsgroups o grupos de discusión son quizá un poco menos conocidos por los cibernautas españoles, en parte por la dificultad de configurar los navegadores, y en parte por la falta de grupos de discusión en español. Los únicos canales de manga en español existentes en estos momentos son **es.rec.manga** y **es.binarios.manga**, que ha sido creado recientemente. Para los que tengáis acceso a internet, pero no conozcáis los grupos de discusión, os diré que funcionan como el correo electrónico, pero en vez de mandar el mensaje a una persona, se manda al servidor de news, y se queda allí durante una semana, de tal forma que todos los que entran en el grupo de discusión pueden leer el mensaje y contestar si les parece conveniente.

Éste es el mejor medio para hacer una consulta más o menos complicada, como por ejemplo: «¿Cuántos años cumplió el perro de Flandes en el episodio 37?», de tal forma que, a lo largo de la semana, algun fan de la serie leerá el mensaje y os podrá contestar, ¡o no! La razón de que existan dos grupos españoles de manga es que, al contrario que en **es.rec.manga**, en el grupo **es.binarios.manga** está permitido enviar un fichero binario junto con el mensaje, de ahí su nombre, con lo cual este canal es utilizado principalmente como foro para intercambio de imágenes, algunas de contenido bastante picante.

Los grupos de discusión también tienen su lado negativo. El principal es el «SPAM», o propaganda: aunque oficialmente los mensajes que se pongan en **es.rec.manga** sólo pueden tratar sobre manga, hay gente con intereses más lucrativos, y se dedica a poner mensajes con anuncios publicitarios de dudosa legalidad... Por supuesto, en las newsgroups hay que usar también los buenos modales (sí, ya sé que parece ridículo, pero es que hay gente que lo del





NEWSGROUPS

página. Estos tablones de anuncios también suelen ser modificados para funcionar como «Guest books» o libro de visitas, en el que los cibernautas escriben sus impresiones sobre la página. Los tablones de anuncios tienen la ventaja de que la duración de los mensajes es bastante larga, llegando a ser de un mes, y suelen tratar temas muy concretos, con lo cual agrupan a gente que tiene los mismos intereses.

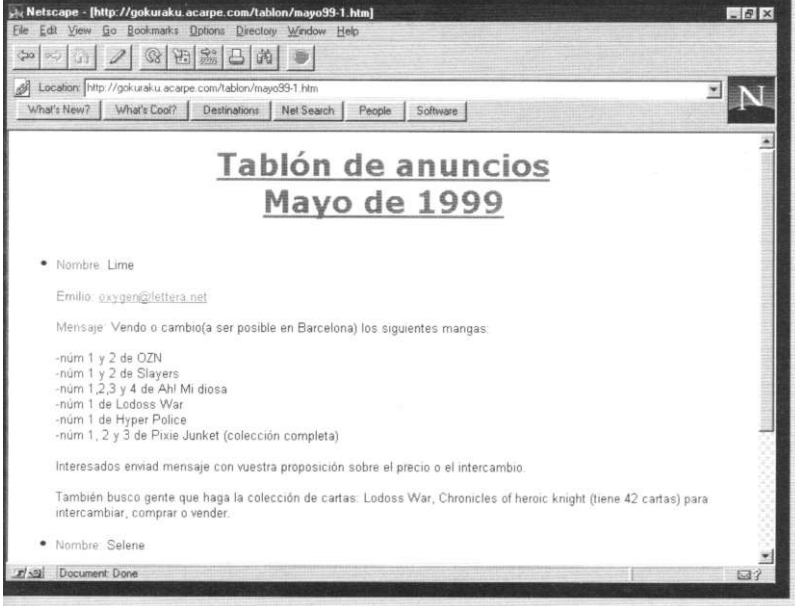
Vicente Penadés

anonimato en internet le incita a sacar su «bestia interior».

TABLONES DE ANUNCIOS

Y por último nos quedan los MessageBoards o tablones de anuncios. Su funcionamiento es prácticamente igual que el de los grupos de discusión, pero en vez de acceder a ellos con el programa de newsgroups, podemos conectarnos directamente con el navegador, ya que se trata de simples páginas web que usan lenguaje JAVA o CGI. A diferencia de los grupos de discusión, son los propios creadores de las páginas los que hacen los tablones de anuncios, y su temática suele ser la misma que la de la propia

MESSAGEBOARDS



TÉRMINOS A CONOCER

Estos tres medios también tienen su propio vocabulario, y nos podemos encontrar con los siguientes términos:

"Lamer", es una de las palabras más difundidas, en español se ha convertido en "lamerón", y significa novato en el mal sentido de la palabra. Se suele usar cuando alguien mete le pata con la netiqueta, así que ya sabéis, portaos bien...

"Newbie", novato, en el buen sentido de la palabra.

"Lurker" o fisgón, esta palabra es utilizada para identificar a aquellas personas que visitan regularmente los grupos de discusión, pero que por vergüenza o por cualquier otra razón, nunca participan activamente, limitándose a leer los mensajes de los demás.

"Flame War" o guerra fratricida total, se produce cuando alguien pone algún mensaje de contenido desagradable, insultante, o simplemente una opinión contraria a la opinión de la mayoria de la gente, provocando un aluvión de respuestas acaloradas que terminan en un larguíiiiisimo debate.

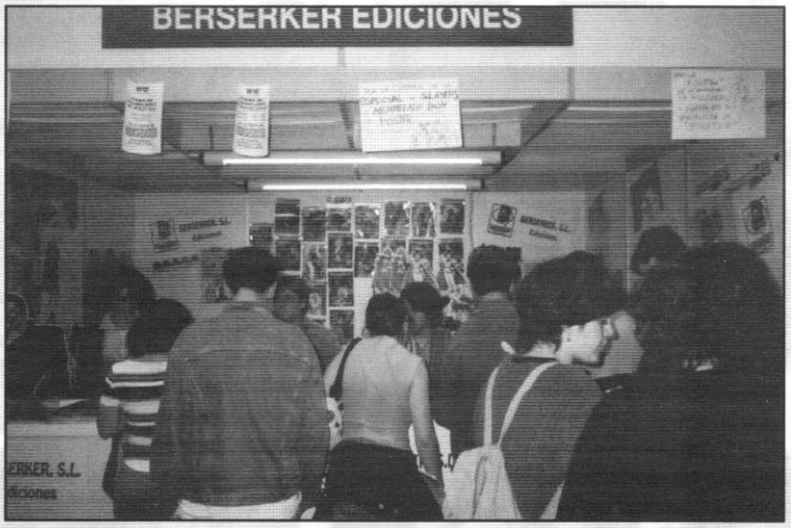
"Troll", término que se suele utilizar durante una "Flame War", se aplica a las personas que suplantan la identidad de otro cibernauta para poner mensajes ofensivos, con el objetivo de dañar la credibilidad del cibernauta suplantado, o sencillamente para servirse de la credibilidad del cibernauta suplantado para que su opinión en el debate salga reforzada. Normalmente esta gente es descubierta y echada a patadas.

SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA 1999

Con motivo del último Salón del Cómic de Barcelona, la editorial Berserker y la representación del buque insignia de la editorial, MangaZone, aprovechamos para observar cómo está el panorama del cómic.

El salón estaba emplazado en la estación de Francia, como en estos últimos años. La asistencia de la gente a este Salón ha sido bastante escasa en comparación a otros salones anteriores. El motivo de más peso, aparte de otros, fue lo próximo en el tiempo que se encontraba el Salón de Madrid, lo que significaba que la gente de Barcelona y cercanías no irían generalmente al de Madrid y viceversa. Todo el mundo, tanto editoriales y tiendas como el mismo público en sí, considera que tanta cercanía entre Salón y Salón es un grave error, pero como se dice, poderoso caballero es Don Dinero.

En este salón brillaron por su ausencia los autores extranjeros. Tan sólo tuvimos la presencia de autores españoles y alguna intervención de algún que otro autor europeo, pero de japoneses y americanos, nada de nada. Pudimos ver a **Luis Royo** presentaba su nuevo trabajo, llamado *Dreams*, **Cels Piñol**, **Ibañez** o **Nacho Fernández**, con su nueva obra *Dragon Fall Turbo*.

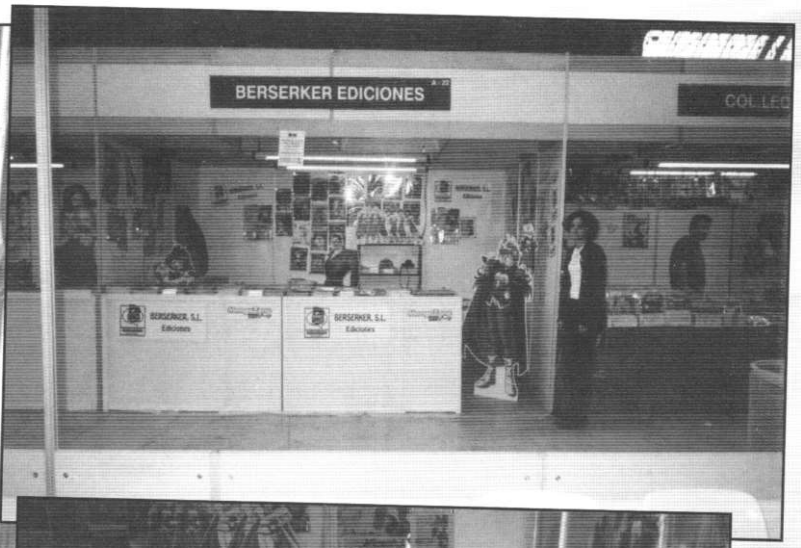


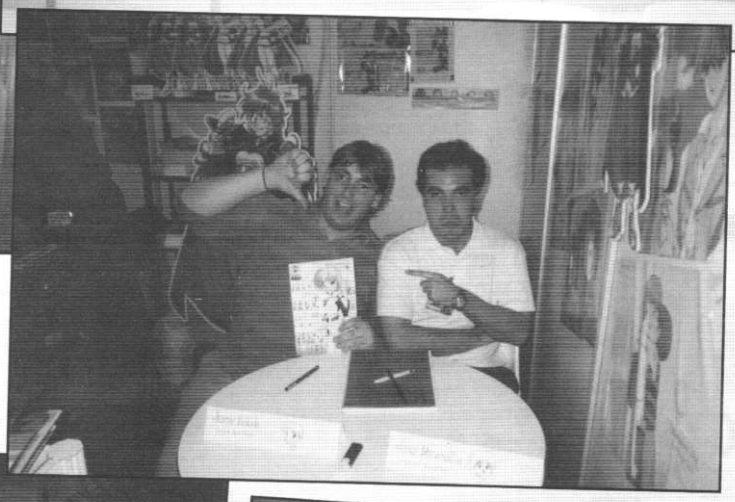
Berserker también contribuyó con su granito de arena en cuestión de presencia de autores llevando a **David Barto**, que presentaba la conclusión de su serie *White Knight*. También tuvimos a **Javier Bolado**, que presentó el tercer y esperado número de *Evan S.D.*

Las novedades del Salón fueron variadas, aunque no tuvieron mucho bombo. Además de la ya mencionada

Dreams de **Royo** y la de **Dragon Fall Turbo**, encontramos novedades extranjeras. Marvel presentaba como mayor joya un libro que, con el nombre de *Marvel's*, contaba el inicio de algunos de los héroes de la casa, además de tener varias ilustraciones; una pequeña joya de coleccionismo. También encontramos otras novedades como *Darkness*, *Witchblade* o *Ascension*, que causaron furor en el Salón. Pero lo importante en este caso son las novedades de manga, entre las que nos encontramos con varios tomos recopilatorios de series, como por ejemplo el de *Orion* de **Masamune Shirow** por parte de Planeta, o el de *Raika* de Glénat. Además de *Orion*, Planeta presento más novedades para este certamen, como la obra de **Takehiko Hito**, *Ryu Knight*, la esperada *I"S* del autor de *Video Girl Ai* y *DNA2*, **Masakazu Katsura**, y la máquina de dinero **Akira Toriyama** con su obra *Cowa!*

También desde Berserker se presentaron novedades, destacando sobre todo fue la próxima salida de una nueva serie regular de la mano de Samain Studios, nada más y nada menos que *Loquillo*, un cómic de estilo americano dibujado nuevamente por **David Barto**. Esta novedad tuvo una presentación en el salón de actos, en el que el mismo **Loquillo** estuvo pre-



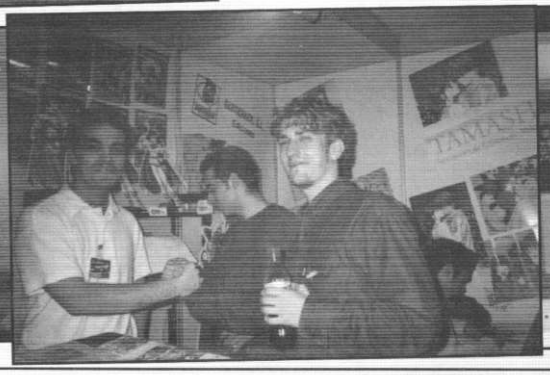


sente, para promocionar el próximo lanzamiento, que podremos disfrutar a finales del mes de junio.

Las curiosidades del Salón fueron varias, aunque la mayoría de los premios para concursos de dibujo fueron para la factoría valenciana. Los disfrazados brillaron también por su ausencia, ya que no hubo muchos comparado con otros años, pero los pocos que hubieron fueron bien recibidos. Pudimos ver una representación de los personajes de la serie *Slayers*, Ameria y Philia. Luego pudimos ver a Ryo Saeba y a su compañera Kaori, que dejaba mucho que desear. De lo que más pudimos ver fueron disfraces de personajes de videojuegos, y especialmente femeninos: Morrigan y Ryu representaban a Capcom, aunque Morrigan parecía más bien su hermana; Athena, Yuri, Kin Kaphwan, ese pedazo de pesadilla de Iori y un Kyo eran la convención de SNK. El premio se lo llevó un personaje de lucha de SNK, Yuri, aunque también hay que decir que el disfraz de Yuri no tiene nada de especial.

Un salón que, todo sea dicho, no pasará a los anales de la historia, ya que no hubo ningún motivo para ello. Pero ya veremos cómo les sale a los de Madrid en su segundo certamen.

Daniel García



CORREO

Un mes más, Santo Tomás. Después del Salón de Barcelona, y ya que no llegaremos a tiempo de estar en el de Madrid con este número, hemos tenido que hacer una pequeña selección y dejar fuera algunas cartas de los habituales en favor de gente que se ha visto contestada en menos ocasiones. El número que viene, más, a ver si allí nos cabe alguna de las cartas que esta vez se quedan fuera. De todos modos, ya sabéis, no os desaniméis y seguid escribiendo, nos encanta.

¡Hola por segunda vez, chicos de MangaZone! Aunque dicen que segundas partes nunca fueron buenas, lo cierto es que ésta será más corta. ¿Qué tal os ha ido la Semana Santa? Supongo que bien. Os quería pedir a ver si podéis publicar algún artículo sobre la decoración, la arquitectura o esos objetos de adorno (o amuletos) típicamente japoneses. Es algo que me interesa actualmente. Y si no es mucho pedir, a ver si podéis poner alguna bibliografía dedicada al tema al final.
¡¡Ah!! No te ofendas por lo de maquetación, siempre me dejo llevar por mi afan de perfeccionamiento. Sólo sugiero que de tanto en tanto hagáis alguna innovación o cambio en el apartado gráfico, que siempre es de agradecer (por favor no le retengas el sueldo al chico con los tiempos que corren...).
Otra cosa que os quería comentar: ¿Habéis visto que están emitiendo "Rurouni Kenshin" por la tele? Es que no he visto ninguna noticia que lo indicara en la revista. Si no lo sabéis, se está emitiendo en fin de semana y festivos en Canal + a las 8:40 y sin codificar bajo el título de "El guerrero Samurai". La descubrí por pura casualidad (cualquiera se levanta a 8:30 en un sábado) y lo cierto es que me gustó bastante, la calidad era muy aceptable. Lo curioso es que en Neko habían dicho que ahora los americanos empiezan a verlo, pero ya lo tenemos aquí en España. Esto pone de manifiesto uno de los problemas de nuestro mundillo: la incomunicación con las cadenas. ¿Verdad que estáis hartos de que pasen una película de animación o serie de interés a un horario imposible y sin previo aviso). Creo que se debe enviar un mensaje a las cadenas de TV sugeriéndoles que a ver si por una vez avisan, por lo menos a vosotros (a los medios de comunicación como el vuestro) de las novedades. Es de suponer que les interesa la audiencia, pero si no lo sabemos habrá poca audiencia, es un pez que se muerde la cola que repercute negativamente, sobre todo en nosotros. Lo de horario arbitrario no lo menciono, que ya es pedir demasiado.
Antes de acabar, ¿existen productos derivados de *SoulEdge* o *SoulKalibur*?, ¿y repondrán desde el principio *Slayers* y *Evangelion*? Gracias y hasta otra.

Zhou Jun Jie
L'Hospitalet (Barcelona)

P.D.: Mi apellido no es Zhan, es Zhou. No pasa nada, los errores son siempre una buena lección.

Hombre, la Semana Santa no ha estado mal, pero si te refieres a qué tal nos han ido las "vacaciones" de esas fechas, me temo que no hemos tenido nada de eso, ¡y eso que en Valencia son festivos los dos lunes siguientes y todo! Pero con los especiales de Marmalade Boy y Slayers, la Enciclopedia Multimedia, y encima el MangaZone 17, comprenderás que no nos han quedado ni cinco minutos libres. Esto de quedarse hasta las cuatro de la madrugada para acabar las cosas que tienen que ir a la imprenta al día siguiente sin falta empieza a comerme la moral. ¡Odio los Salones del Cómic!

Lo de la decoración japonesa et al se enfocaría quizás dentro de nuestra sección Japón, Japón, de la que como ya sabrás nos estamos tomando un respiro (resulta un poco complicado encontrar todos los meses temas sobre la cultura japonesa en general que resulten interesantes para una mayoría de vosotros, al final agota), y en cuanto a lo de la maquetación, no me ofendo, simplemente tomo nota de tu opinión y luego la ignoro sistemáticamente (nooo, es broma ^_^).

Imagino que de lo de Rurouni Kenshin ya te habrás dado cuenta de que lo hemos notado, le dedicamos nuestro artículo central el número pasado, y posiblemente nos mandaste tu carta unos días antes de que saliese al mercado la revista. Pero lamentablemente lo de las cadenas de TV queda un poco lejos de nuestro alcance, por el simple y mero hecho de que las cadenas de TV no nos hacen ni puñetero caso, y conseguir su rejilla de programación, y más con respecto al anime que piensan emitir, es algo así como intentar que Carlos se lave con más frecuencia de la que llueve. Lo más que podemos conseguir es que las distribuidoras de anime, con las que sí tenemos más trato, nos comenten (a veces incluso nos piden consejo) las series sobre las que están negociando los derechos, de modo que sabemos que en un plazo relativamente corto serán emitidas por alguna cadena, aunque normalmente nos piden que no comentemos nada hasta saber quién se hará con esos derechos, para no "levantar la perdiz".

De los juegos que mencionas existen posters, muñequitos y llaveros, lo típico, y en cuanto a las reposiciones, ya te digo, "suponemos" que sí.

¡Hola! Hacía ya tiempo que quería escribiros (vamos, desde que salió el nº1). Primero felicitaros por el número 17 de MangaZone, es uno de los mejores números que habéis sacado (¡¡la portada es genial!!). Me he decidido a escribiros porque en el reportaje de los buenos dejáis a Fly Fuero y hablais de Parn y Van que tienen más o menos el mismo arquetipo de bueno ¡herejes!, bueno, ya que estamos a ver si en un próximo número hacéis un reportaje sobre aquellos personajes secundarios que están solamente para hacer reir con sus torpezas, chapucerías o reacciones. Pondré una pequeña lista: Boss Robot (eso cuenta también a Boss), Kaoro Hanasono (Yawara), Genma Saotome (panda), Yajirobee, Satan, los héroes falsos (Dragon Quest "Fly"), Rokutanda, Chicho Terremoto and Company (todos los personajes son un escojonamiento), Dr. Slump (lo mismo digo), Damaramu (Dragon Half), etc.
¿ Haréis algún dossier de *Rorouni, Saint Seiya*? (es que el de la competencia lo encuentro un poco incompleto). Los vuestros, aunque un poco caros, son muy exactos y bastante completos (el de *Slayers* me gustó mucho ¡a ver cuándo viene la segunda parte!). De paso deciros que con el artículo de *Saint Seiya* me pasó lo que a Fernando Velasco ¡Dios, no lo volváis a hacer! Por cierto Fernando, también soy un fan de *Saint Seiya* (gracias a Jorge Hernández) pero *Dragon Quest "Fly"* puede hacerle sombra y más!!
Bueno, me despido, publicadme el dibujo!! que se lo dedico a Fernando Velasco. ¡Hasta otra y viva Shirxu!!

David Alcalá Cerrada
Argentona

PD: encuentro un gran acierto eso de apostar por dibujantes jóvenes como Javier Bolado, al cual admiro (aunque algunas páginas sean un poco vacías) ¡¡Cogedme a mí también!! Bueno, y ahora me despido de verdad. Adiós ¡¡Y viva DAI (Fly)!! (a ver si escribís algo de él...)

Hombre, pues ya iba siendo hora de que te decidieras a escribirnos, con lo que a nosotros nos gusta escuchar (o leer) vuestras tonterías. Gracias por los elogios, pero me temo que todas nuestras portadas son geniales, son una de nuestras mejores cualidades, después de nuestra gran modestia. En cuanto a lo del artículo sobre los buenos, eso depende del autor, que es quien elige sobre qué personajes quiere hablar, y como no hay para elegir ni nada... Tomamos nota de tu sugerencia, aunque me parece que Dani quería dedica primero un artículo a las heroínas, por aquello de que están más buenas y tal, pero se estudiará.

El dossier de *Rurouni Kenshin* se está estudiando, aunque por de pronto me parece que con el artículo que hemos publicado ya tienes material suficiente para satisfacer tu curiosidad durante un tiempo, y el de *Saint Seiya* nos da miedo porque amenaza con parecerse más a la enciclopedia Espasa que a una revista especial. Y en cuanto a lo del artículo de *Saint Seiya*, la sección en la que aparecía se titula Juppun, que viene a querer decir "Diez Minutos", y son pajas mentales nuestras, así que dejad de preocuparos, ¡leche!, que sólo es para reírnos un rato.

Dibujo original de David Alcalá

¡¡Konnichiwa MangaZone!! ¿Qué tal? Esta vez os escribo desde un poco más lejos que mi anterior carta, desde Las Palmas, pero aún así sigo fiel mes a mes a vuestra cita.

Lo primero de todo (aunque seguro que ya lo sabéis), deciros que hace un par de semanas Canal+ comenzó a emitir una serie que podría convertirse en un fenómeno de culto si no fuera porque lo ponen los fines de semana a eso de las 7:40 AM (hora insular). El protagonista es un samurai que tras un sangriento pasado decide dejar de matar y convertirse en un ronin, y con su espada de filo invertido se dedica a proteger a los habitantes de su ciudad de yakuzas y otros individuos repelentes. Me refiero (seguro que ya lo habéis adivinado) a *Rurouni Kenshin*, traducido aquí como *El guerrero samurai*.

La serie me ha enganchado desde el primer capítulo (he de reconocer que todos los fines de semana me levanto a las 7:30 para grabar la serie), la animación es buena, el opening y el ending son pegadizos y los personajes son carismáticos; todo ésto acompañado con algunos toques cómicos que la convierten en una serie amena e interesante. Uno de los aspectos que más me ha enganchado de la serie es el momento histórico en el que está ambientada (y es que la cultura y la historia japonesa me encantan, sobre todo lo referente a los samurais); y además, la historia del protagonista y su carácter, es decir, Kenshin es (en mi opinión) el típico asesino despiadado que por motivos aún desconocidos cambia su modo de pensar y se vuelve pacífico (inexplicablemente suelen ser los personajes que mejor le caen a la gente), aunque en el fondo sigue teniendo el espíritu de un asesino, y ésto se puede apreciar durante sus duelos, donde se ve un Kenshin frío y calculador.

Y hablando de *Rorouni Kenshin*, ¿sabéis si llegará a España la obra de Nobukiro Watsuki? ¿Hay alguna OVA disponible? Si es así, ¿llegará a España? ¿Es posible encontrar merchandising de esta serie en nuestro país? Bueno, y ya para acabar con *Rurouni Kenshin* y como sugerencia, podríais hacer un reportaje sobre esta serie que seguro que dará mucho que hablar.

Y cambiando de tema, el reportaje del número 16 sobre *Spriggan* estuvo muy interesante. Parece que la religión occidental se ha convertido en una fuente de ideas para el manga. Y es que, por lo que he leído, *Spriggan* promete mucho.

¡¡Ah!!, se me olvidaba, quiero felicitaros por el especial de *Slayers*, está fantástico, espero con impaciencia la segunda parte. Y hablando de *Slayers*, ya he leído los primeros números y me han dado una buena impresión, el diseño es igual al de la serie, lástima que las traducciones de los hechizos dejen mucho que desear, porque cambiar el durago sureibo (aquí matadragones) por "golpe del dragón"... (qué pensarán Ryu y Ken al respecto).

Por cierto, acabo de leer (aunque ya sé que esta obra salió hace tiempo) el manga de Akihito Yoshitomi, me estoy refiriendo a *Eatman*. Lo había visto antes pero no le había prestado mucha atención, pero cuando un amigo me la recomendó y me dejó la colección completa decidí leerlo. La verdad es que está fantástica, me ha gustado mucho; la historia (o historias) me ha parecido muy original y entretenida (la mezcla de magia y ciencia-ficción me parece curiosa), el dibujo es muy bueno, y además, el protagonista, Bolt Crank, me parece misterioso y enigmático, es un tipo duro pero en el fondo es una buena persona y tiene sentimientos aunque lo disimula muy bien en sus diálogos y forma de actuar. En fin, que *Eatman* me parece un buen manga, muy entretenido, interesante y de rápida lectura (en cuanto lees el primer número no puedes dejar de leer y tienes que terminar de leer la obra entera). Por cierto, ¿cuándo veremos su versión animada por estos lares? ¿Qué os parece?

Y como curiosidad y para teminar, en el nº3 de *Eatman* sale un cazarrecompensas que se parece bastante al cazarrecompensas más famoso de *Star Wars* (Bobba Fett). ¿Coincidencia? Y bueno, cuando leáis mi carta, sois libres de pensar si digo la verdad o miento. ^_^ Bueno, un saludo y ¡¡LARGA VIDA AL MANGA!! Y saludos a mis amigos de Geofront (Freddy, Kike, Frank K, Rox, Himar y Javi), a Pablo, Carla, Malole y Cris. Y aquí os pongo mi dirección para ver si alguien es lo suficientemente loco como para escribirme:

Nash
c/ Obispo Frías 11, 4º izq.
35011 Las Palmas (Gran Canaria)

Dibujo original de NASH

¡Será posible!, otro con lo de *Kenshin*... ¡Pues no! ¡No lo sabemos y no vamos a hablar de ello, ¡falen?!

En cuanto a lo de su publicación es España,en cuanto la serie genere el suficiente fandom, caerá, eso seguro, pero dada la gran longitud del manga, es casi seguro que se verá en alguna serie limitada que recoja los primeros volúmenes. Sí hay OVA, que por de pronto no vendrá aquí, y con el merchandising pasará lo mismo que con el manga, posiblemente en el Salón de Madrid, y si no como muy tarde en el Salón del Manga de octubre llegará una avalancha de posters, shitajikis, trading cards y toda la demás parafernalia correspondiente.

Gracias por las felicitaciones, cuando leas ésto (si es que lo lees ¬_¬) ya podrás encontrar el segundo volumen dedicado a *Slayers* en tu tienda, en el que recogemos la tercera serie de TV y las películas y OVA correspondientes. En cuanto a lo de *Eatman*, olvídate, eso sí que es difícil que nos llegue.

Saludos Mangazone. Ante todo quiero felicitaros por el esfuerzo que hacéis para sacar adelante la revista. Sobre todo me alegra que una revista de la calidad del MangaZone sea publicada por gente de Valencia, así que seguid como hasta ahora, alegrando la vida a los aficionados. Quiero deciros que después de la entrevista sobre la asociación Tamashi, que publicasteis en el número 16, me inscribí en dicha organización. Poco despues tuvimos la primera reunión oficial y fue estupendo ver que en Valencia hay una afición tan entusiasta. Pero muchachos, se os echó de menos allí. ¿Se puede saber dónde estabais?

Pasando a otra cosa, me gustaría felicitar a Darkmind, su sección de Rol Master cada vez me gusta más. Lo malo es que tan sólo son dos páginas y se hace corto. Desde aquí doy mi voto para que el artículo aumente una página.

Otra cosa que me ha gustado es el reportaje de *Spriggan*. Creo que tendría muy buena acogida hacer el reportaje de tipo extenso y en profundidad de otras películas, como por ejemplo *Perfect Blue*, película que he visto hace poco y que me ha encantado, o las películas de *Evangelion*. ¿Qué decís, os animáis? Ya que estoy en plan de pedir, me gustaría ver algun reportaje actualizado sobre la vida y obra de Hayao Miyazaki y/o de Leiji Matsumoto, dos de mis héroes. También en el artículo sobre *Sampaguita*, el juego de Shirow, me quedé con ganas de saber más cosas sobre el resto de títulos semejantes de SCE, como *Double Ghost* o *Yukiwari No Hana*. No quiero alargarme más y termino con un par de preguntas: Por lo que vosotros sabéis, ¿qué tal se está vendiendo *Marmalade Boy*? Si tiene un buen éxito de ventas, ¿creéis que podrían publicarse otros títulos de shojo manga, como *Shojo Kakumei Uthena* o *Kareshi Kanojo No Jijo*?

Fernando Giménez Fernández
Godella (Valencia)

Me alegro de que te hayamos sido de utilidad, aunque para apuntarse en Tamashi no hace falta leer nuestros artículos sobre ellos, con salir a la calle cualquier fin de semana en Valencia y seguir la comitiva de camiones cargados de cerveza, seguro que te encuentras a esa panda de borrachuzos (igual me ves hasta a mí, si esa noche consiguen convencerme). Posiblemente la mitad de niosotros estaba allí, pero como van de incógnito, no los reconocerías. ¿O es que crees que vamos siempre con un carnet identificativo o disfrazados de Ranma o Dark Schneider? Una pista, el rubio natural es de los nuestros, y el melenudo feo y que susurra cariñitos al oído de Javi Bolado también X"DDDDD.

Carlos llora de emoción al leer tus elogios, pero de ahí a que se coja una página más para sus tonterías va un buen trecho. ¡Estaríamos buenos!

En cuanto a lo de *Perfect Blue*, ya la reseñamos en nuestro Pasen y Vean en su momento, y de las películas de *Evangelion*, después del follón de nuestro segundo especial, en el que las íbamos a comentar, la verdad es que se nos quitaron las ganas. En fin, todo se verá, tampoco lo descartamos.

El reportaje de **Hayao Miyazaki** caerá, no lo dudes, aunque queremos espaciarlo un poco en el tiempo con respecto al que realizamos hace poco sobre su compañero **Takahata**, y el de **Leiji Matsumoto** está al caer, así que ves apartándote o te caerá encima.

Con respecto a los otros juegos te vas a quedar con las ganas, ya que elegimos el *Sampaguita* por el trabajo en él de un destacado mangaka como es **Shirow**, cosa que no sucede al mismo nivel en los otros títulos. Y por lo que parece, *Marmalade Boy* se vende bien, pero eso no significa que pase como con las obras de **Katsura** o **Toriyama**, que arrastran a los fans a devorar cualquier cosa suya, así que está más difícil. Quizá *Uthena* sí llame la atención, ya se verá...

JJ

Apdo. de correos 12319
46080 Valencia
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

CYBER WEAPON Z

ANDY SETO

En la mayoría de ocasiones, cuando alguna cosa es muy pródiga, tiende a generar diferentes estilos o formas, y eso es lo que le pasa al manga actualmente.

El estilo de dibujo japonés es muy versátil y variado en sus formas de representación: encontramos dibujantes como por ejemplo **Ryusuke Mita**, autor de *Dragon Half*, que posee un dibujo muy diferente al del veterano **Masamune Shirow**. Pues bien, esta clase de estilo de dibujo ha salido de sus límites atravesando el océano, y llegando a lugares tan pródigos en el dibujo como ellos, como puede ser el caso de Europa o los Estados Unidos, donde este estilo ha tomado el nombre de "amerimanga". Todo ésto nos lleva al asunto en cuestión: además de Europa o los USA, y mucho más cerca de las islas creadoras de dicho dibujo, se encuentra China, la cual también ha adoptado el estilo de una forma una tanto más parecida a los americanos, y a su vez rebautizado con el nombre de "manwa".

El mayor exponente y más destacable dibujante de este estilo es **Andy Seto** y su primera creación de cómic ha sido *Cyber Weapon Z*, que ya fue revisado en profundidad en el número 2 de MangaZone. *Seto* posee un estilo increíble, sus hojas dejan de ser dibujos para convertirse la mayoría de ellas en pequeñas ilustraciones. El manejo de los materiales y la mezcla que consigue con los colores resulta fascinante. Vemos cómo mezcla estilos de coloreados diferentes, como puede ser la acuarela, con efectos de color que sólo el ordenador o los aerógrafos consiguen. Esta mezcla resalta de una manera especial, consiguiendo así una mayor vistosidad en su trabajo, sin recargar ni abusar de los efectos conseguidos.

El dibujo, al igual que el coloreado, es muy detallado y meticuloso, recordándonos en algún momento a **Tsukasa Hoyo** y a **Yoshikazu Yasuhiko**. Además del estilo japonés resaltan algunas influencias americanas que consiguen con sus detalles y con el dinamismo del autor una mezcla bastante buena, por no decir casi maestra, ya que vemos y comprobamos con su obra que sabe separarlos y dejar notar su propia creación.

Otro punto importante es quizás la manera que tiene **Seto** de tratar las "posturitas", es decir, que los personajes adoptan posturas para el combate o para dar aspecto duro e imponente. Ese puede ser el pecadillo venial que este autor tenga, que quizás recae demasido en las posturas, con lo que pierde cierta plasticidad, que es lo que le suele dar al dibujo japonés su vistosidad.

Antes de la historia, **Andy Seto** y **Chris Lau** nos introducen en ella con una pequeña explicación, un preludio a la aventura, ya que a medida que los números transcurran, podremos ver que la historia y el guión son mucho más complicados de lo que al principio nos parece, dando así una mayor vistosidad en conjunto a la historia, sin limitarse a un dibujo realmente espectacular y unos personajes con diferencias de carácter y problemas varios.

Debido a que cada dibujo de **Seto** es como una pequeña ilustración, puede

resultarnos en algunas ocasiones un tanto mecánico con respecto al movimiento y al curso de la historia. Pero a pesar de ello, consigue el fin que desea en la mayoría de sus viñetas, pese a que su dibujo y más bien su coloreado a veces no lo permitan.

Los personajes de la historia son varios pero se encuentran simplificados en 3 ó 4. El principal es Park Iro, un nuevo alumno con grandes dotes, procedente de otro templo y mandado a este templo shaolín por sus habilidades innatas. Tiene aspecto arrogante y es un poquito chulo, pero poco a poco ya le irán bajando los humos y los delirios de grandeza. La heroína es Anling, otra nueva alumna, la cual domina dos técnicas casi a la perfección, guapa, simpática, con un tipazo que... bueno dejémoslo. Loneken es el veterano del templo, y por regla general el personaje más atrayente de la serie. Su aspecto nos puede recordar a cierto luchador de la casa SNK, y por último Rosaland, una mujer gato de pocas palabras y muy malas pulgas que posee la capacidad de transformarse en pantera. No se sabe bien si es más mujer que gato, de lo que sí estamos seguros es de que es la fiel compañera de Loneken y que le da otro punto a su favor, ya que en esta serie las mujeres poseen grandes encantos personales.

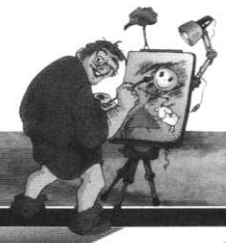
Estos son los personaje principales de la historia de un templo shaolín perdido en las alturas. Todos desean ser más fuertes y más poderosos, y para ello se entrenan, algunos de ellos por motivos personales, otros para llegar a ser los más fuertes. Colocado el escenario y los personajes, la trama comienza a moverse.

Esta obra fue creada por **Seto** y **Chris Lau** en 1993. Fue publicado primeramente en Hong Kong ese mismo año por Feeman Holdings, y a través de Hikari Ediciones se ha publicado aquí en España, aunque todo el proceso de realización se ha llevado a cabo en su país de origen. El tomo tiene un formato distinto a las publicaciones a las que estamos acostumbrados hoy en día.

La calidad de publicación es bastante buena, en un tomo de tapas blandas de medidas diferentes, ya que no son ni las de un cómic book ni las de un tomo de formato japonés. El tratamiento del dibujo y del color es exactamente igual al original, ya que se ha realizado por los mismos responsables de aquel, y la traducción es bastante aceptable, por no decir casi perfecta, manteniendose los nombres de los personajes y los lugares, además de algunas expresiones.

La encuadernación, al igual que la presentación de cubierta, es muy aceptable, y el precio para ser un libro totalmente en color con más de 110 páginas, no resulta nada caro por 1.695 pelillas. Esperemos que después de una obra tan estupenda como es *Cyber Wepon Z*, podamos ver y disfrutar de su última y nueva creación, *Celia*, que promete igual o más que la de los "armas Z".

Daniel García



TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

Las edades de Oscar (II)

La flecha del tiempo

No mucho de nuevo: en este Taller abordamos una Hoja de Estilo adicional sobre *La Rosa de Versalles*. He recibido mensajes de seguidores de la serie, y es un consuelo saber que aún hay aficionados a esta clase de historia romántica.

Lo sorprendente para mí es que, entre todos los mangoides que se editan en España, ninguno sea una comedia estudiantil, una historia sentimental, un drama de época. Cuanto menos, una historia fantástica tipo Escaflowne, en que a pesar del entorno de fantasía el protagonista sea un/una terrestre con ganas de sufrir de amores. Supongo que sí, que los ciborgs y los parachoques venden más, pero...

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

El elemento que define a *La rosa de Versalles* es el paso de los años, tanto en cuanto al contexto histórico (o histérico, dados los resultados) como en lo que se refiere al crecimiento físico y personal de los protagonistas. Así que vamos a echar un vistazo a cómo se exhibe el madurar de algunos de los protagonistas de la serie, que empieza "suavesito" y termina shojo total. Para complementar, pequeños sueltos aquí y allá de detalles que me parecen interesantes, así como secuencias de la serie especialmente demostrativas.

LA MUERTE DE ANDRE
Este estilo de animación aboga por lo descarnado a la hora de encarar la enfermedad o la muerte, siempre tratándolas con trágica y dolorosa crudeza.

DE NIÑO A GALAN

La transformación física de Andre a lo largo de la serie es la más acusada de todas. Andre es un personaje complejo, y su tratamiento fascinante. Siendo el criado de Oscar, siempre lo vemos como su subalterno. Si Oscar está sentada en la mesa tomando una copa de vino, él está de pie. Si van a caballo o al paso, él siempre detrás. Es el chico de los recados de la familia, a quien se ha concedido cierta responsabilidad. Durante la serie le vemos tornarse de crío a hombre, pero lo esencial de la situación no cambia: es una relación amo/sirviente.

El procedimiento empleado para hacer crecer a Andre consiste en alargar el rostro, engrosar la barbilla y hacerla menos curva, y disminuir el grosor de los ojos, haciéndolos más horizontales. Hasta aquí todo normal. Pero ahora viene la transformación en galán de la serie.

El proceso ocurre bruscamente, en el intento de atrapar a un ladrón enmascarado. Andre se corta la coleta para parecerse a este ladrón, liberando así su cabellera al viento en plan Raices y Puntas. Cuando le hieren la vista, se utiliza el recurso de tapar el ojo dañado con mechones de pelo, añadiendo el toque pirata.

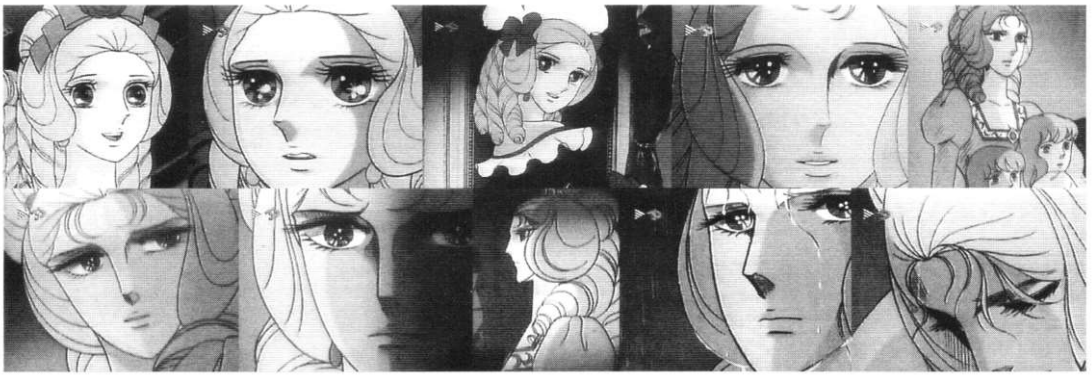
La transformación final lo encaja en el canon shojo de la época: alargado radical de la faz, mentón enorme y ojos muy delgados y ceñidos al flequillo, talla y espalda kilométricas, camisa exhuberante y un buen ventilador para agitarlo todo al viento.

Y, sin embargo, Andre no es un galán perfecto: bebe, se deprime al saberse invisible para Oscar, su ánimo se desvanece a medida que aumenta su ceguera. Y es que Andre, en realidad, depende de Oscar y su vitalidad, extrae su energía de la de ella.

Todas las imágenes de este artículo son propiedad de sus respectivos propietarios, y sus derechos son reconocidos por esta publicación.

MARIE ANTOINETTE

El que parecía que iba a ser el personaje más anodino se rebela en conclusión como uno de los más trágicos, al ser víctima de su inicial inexperiencia y posterior irresponsabilidad y ceguera política. Sus mejores momentos, ciertamente, son los pertenecientes a la etapa última de la serie: el adiós definitivo a Axel Fersen, la muerte de su hijo y, por supuesto, su propio final. Las últimas imágenes reflejan su rendición a la masa que ha invadido palacio: exhuda dignidad, orgullo y falsa mansedumbre, un poco como en las malvadas que pueblan *La rosa de Versalles*.



OSCAR DE JARJAYES

Las modificaciones que la edad hace al físico de Oscar son, fundamentalmente, un alargamiento de la cara similar al de los protagonistas masculinos, sólo que adoptando una configuración más triangular, la barbilla en punta; y un espigamiento de su figura según los cánones que el Shojo Manga reserva a los galanes masculinos, reforzando enormemente el toque andrógino del personaje

ROSALIE

Aquí tenemos lo que podríamos llamar una "Oscar Lite". Rosalie se cobija bajo el ala de Oscar, pidiéndole que la instruya para que pueda convertirse en un instrumento de venganza. Clases de esgrima, montar a caballo… Participar casi de la melancolía habitual en su protectora… Resulta turbador ver a una chiquilla dulce e inexperta cabalgar por la playa, con el pelo recogido de manera más severa, con las mismas ropas de hombre que usara una Oscar más joven. Pero Rosalie, finalmente, encontrará su yo dulce y esperanzado, compromiso y un amor.

SUEÑOS ROTOS

Andre ha muerto, y Oscar no puede, no quiere escapar de los recuerdos y de lo que podría haber sido. Aun siendo un Shojo Manga emblemático, *La rosa de Versalles* hace un uso comedido de la imaginería del género (fondos de flores, pétalos al viento, kaleidoscopios de luz, brillos estrellados…). Estos se concentran en torno a la corte de Maria Antonieta y, siendo justo y necesario, en torno a la consumación del amor entre Oscar y Andre.

TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

¿Bichos vs. Hormigaz?

No exactamente, aunque tengo mis opiniones definidas sobre lo que funciona o no en ellas. En general, se trata de ver cuáles son los pasos que les quedan a Disney/Pixar y a DreamWorks/PDI por recorrer para afinar sus producciones animadas, ya convencionalmente o por ordenador.

Ah, sí: (I) (es que no me cabe todo aquí)

Empezaré por *Hormigaz*. Como con *El príncipe de Egipto*, **DreamWorks SKG** es quien más arriesga, lo cual es loable, pero también la que en más aprietos se pone por ello, y los resultados son bastante imperfectos.

Hormigaz, sorprendentemente, es una especie de híbrido entre el *Brazil* de **Terry Gillian**, a su vez una versión enloquecida del *1.984* de **Orwell**, y del sentido del humor agridulce de **Tim Burton**, sólo que bien resuelto en el aspecto del ritmo (porque *Brazil* sólo se puede ver una vez entera, que en siguientes visionados es víctima segura del mando a distancia.

Se supone que la gracia principal del film es el hecho de que los protagonistas virtuales han sido modelados y animados en base a las facciones y manierismos de los actores que les han prestado sus voces: **Woody Allen** como Z-4195, el protagonista; **Sharon Stone** como la princesa Bala; **Gene Hackman** como el General Mandible; **Christopher Walken** como su lugarteniente; **Sylvester Stallone** como uno de los soldados, etc. Desgraciadamente, los resultados no son óptimos.

Por ejemplo, Woody Allen resulta confuso como alter ego de Z. ¿Qué Woody Allen es éste? ¿El actual, avejentado y depurado comediante? ¿O el soez, cutre y obseso sexual de películas como *Bananas*?

Sharon Stone no aporta nada fundamental a la princesa Bala, pero es que la virtud fundamental de esta bella actriz es la de sugerir inteligencia e identificación del espectador, y aquí su papel apenas se lo permite. Gene Hackman, por fortuna, si es perceptible en el general Mandible, y la actuación de su representante virtual es magistral en la escena en que Bala le llama loco. Chris Walken está total y absolutamente desaprovechado: uno de los actores más fascinantes de observar, capaz de hipnotizarte con cada aparentemente espontáneo gesto o ademán, y aquí... pues que no está. No es él. Stallone es su caricatura, y el que mejor librado sale de este fregado.

Porque, al igual que en Brazil, el protagonista de la historia es un gilipuertas integral, lo cual tiene su mérito como elección artística, pero es muy peligroso en un producto dirigido al público infantil y juvenil. Esencialmente, lo que ocurre es que termina siendo difícil empatizar con Z. Sus aspiraciones son justas, las de cada uno, pero su comportamiento a lo Woody Allen/Bananas lo hacen más bien despreciable. Claro que esa es la clave del asunto, lo que pasa es que entonces has de ir con mucho cuidado en la concepción de tu guión. Mira a Shinji en *Evangelion*… Bala, la coprotagonista, tampoco se salva, siendo la mayor parte del metraje una peñaza insoportable, y no es que se redima demasiado. Lo más gracioso es que Stallone, aun siendo el más caricaturizado y reducido al tópico de sí mismo, es el que más simpatía puede despertar al mostrar una progresión de héroe tradicional típica: grandullón amable, amigo del protagonista, enamorado de dinámica trabajadora de la construcción, líder de la revolución y, al mejor estilo Stallone, torturado por los militares (regla número uno del héroe tradicional: antes de sacudir te tienen que haber dejado hecho un trapo para que la cosa se justifique).

La historia en sí, "comedia Orwelliana", hormiga agilipuertada que desea afirmar su individualidad, provoca una revolución sin darse cuenta, y salva a sus congéneres de una conspiración militarista, es no sabemos si cínica sin querer, pues se cierra en falso (no vamos a creer que, al final de la película, la reina va a abdicar y se va a establecer un gobierno democrático en la colonia, ¿verdad?), o irónica porque sabe perfectamente lo que está diciendo. Nos hace falta un guiño que nos diga si los autores están de cachondeo o no. Me temo que no, y me temo que DreamWorks todavía no sabe exactamente a qué público desea referirse en sus producciones, ni cómo llegar hasta él.

En cuanto al 3D: una vez más, el alarde técnico del momento son la gestión de masas de personajes y la expresividad de los mismos. Lástima de diseño de facciones: esos arcos superciliares tan altos hacen que la posición neutral en las miradas de las hormigas de una sensación de ojos entrecerrados que hacen equívocas muchas emociones. Y no hacían falta las seis patas, hombre, que con cuatro vamos servidos (aunque *chapeau* por la dificultad asumida). El texturado de las cosas es discutible: la colonia y las hormigas son demasiado monocromáticas, el exterior no lo bastante colorista y contrastado con el interior, y las hormigas parecen de madera.

Conceder, en compensación, esos pequeños hallazgos aquí y allá: la "hormigonera" de demolición ("¡recuerda, sé la bola!"), el baile de Bala y Z en el bar (idéntico en muchos aspectos al de la estación en *El rey pescador* de **Gillian**, por cierto) el ataque al termitero, los cambios de expresión de Mandible cuando Bala lo tacha de maníaco enloquecido…

En conclusión: *Hormigaz* apunta alto, hacia una comedia inteligente en la línea de *Brazil*, que requiere complicidad del espectador. Esto es encomiable. Por desgracia, se apoya en algo totalmente innecesario y que no es más que un ardid de marketing: el uso de voces de actores famosos, no al servicio de dar vida al personaje, si no para trasplantar la propia. Algo que resulta a medias. Y, lo que es peor, no se sabe si la película se cree lo que está contando. Vamos, que ni chicha ni limoná. Pero también es la primera, así que… Palmadita en la espalda a los chavales.

TALLER DE ANIMACION

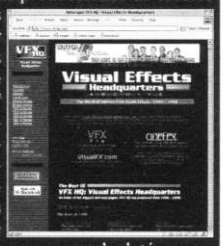
CAJON DESASTRE

¿Cuál es el indicio más fiable de que un articulista está especialmente desesperado?

Cuando hace recomendaciones de páginas Web. Ahí van las mías:

www.vfxcorp.com: es una sede dedicada a la información diaria sobre el mundo de los efectos visuales: hardware y software, las empresas del ramo, noticias sobre producciones fuertes en efectos en la publicidad, televisión y cine. Y, lo más importante, entrevistas a los profesionales del asunto.

¿Por qué la recomiendo? Porque entre los entrevistados están varios de los que trabajaron en *El príncipe de Egipto*, *Bichos* u *Hormigaz*. No sólo los animadores o infógrafos: también los ingenieros de sonido, coordinadores, montadores, etc. Y lo mismo se refiere, por supuesto, a películas como *Salvar al soldado Ryan*, *La matriz* o *La amenaza fantasma*. **www.vfxhq.com**, para acompañar la receta, es una sede que, aunque dejó de actualizarse hace un año, es un magnífico registro de las producciones de efectos visuales de los últimos años (por cierto, que en los USA se habla de "efectos visuales" para aquellos realizados óptica, fotoquímica o digitalmente, en oposición a "efectos especiales", que son aquellos que ocurren en el plató, como por ejemplo los de los escenarios teatrales).



Finalmente, mencionar **www.ex.org**, la revista electrónica sobre Manga y Anime de la Sociedad para la Promoción de la Animación Japonesa. Están celebrando su tercer aniversario como "netzine". Son una verdadera revista con corresponsales en Japón introducidos en la industria, y sus artículos abarcan los movimientos de la misma a ambos lados del atlántico. Recordad que podéis bajaros números atrasados de la revista como conjuntos de archivos **html** comprimidos en formato ZIP, que luego se pueden hojear desde cualquier navegador de páginas web.

TALLER DE ANIMACION

RATOS SALVAJES

–¡YO, AHI, NO, ME, METO! ¿Qué parte de la frase no entiendes, que te la aclararé con sumo gusto?

Mari Tetris, imperturbable, sigue sonriendo.

–Pero si no te va a pasar nada. Sólo has de subirte a la cápsula del EvaEngendron. De verdad que el manejo es muy sencillo, te lo iremos contando sobre la marcha.

Pero Eva no atiende a razones.

–Primero, ya es bastante malo que tenga ese nombre. Es insultante. Segundo: ¿por qué yo? ¿Por qué no subes tú, si es tan fácil? ¿Por qué no él, ya que estamos?

–Sólo los niños nacidos en el momento del Segundo Infarto están capacitados para pilotar los EVAS– la voz del maléfico nigromante Ricky Martin (¿el "nigromartin"?) sonó por los altavoces–. Además, tuvimos algunos problemas con el anterior piloto, y ahora no está en condiciones de ir.

–Mira, Ricky: me la flaflifloflа que esté o no en condiciones. Yo no me pego con… con…

–…El ángel Raphael. Qué triste. Pensaba que tendrías el valor, pero veo que eres sólo una niña llorona. Fuyutsgili, haz que traigan a Rian.

Unos enfermeros uniformados traen una camilla con el tal Rian encima. A MariTetris apenas le traiciona un temblorcillo en el labio. Eva se queda blanca.

–Como ves, Rian no está en condiciones de pilotar el EVA.

–Eh, je, je, je. Claro que no está en condiciones de pilotar. ¡PORQUE LE FALTA LA CABEZA! –señala Eva, pelín histérica.

Mari Tetris sonríe levemente.

–No importa. Tenemos más.

En los sótanos del MangaZone Building, la reconstitución de la carne ha concluido. Antes el mundo le conocía como Gonzalo. Ahora le conocerá como… el Gonzalobita.

*

En el hospital, Dani se adormece, arrullado por el reproductor de cinta DAT que no para de tocar una y otra vez el mismo tema (es que la cinta se ha enganchado). Duerme y recuerda… recuerda…

"HOLA CHAVALES, QUE GUAY QUE NOS LO VAMOS A PASAR…"

–¡¡¡Yyyaaaaaggggh!!!

El rebote resultante lo arroja contra una cuba de extrañas sustancias radiactivas.

–¡Aaaarrrrhhh! ¡Me quemooooo!

Juan, intrépidamente, logra interponerse entre él y la trampilla que lleva al sótano.

–¡Gnf! Lo logré, evité su caída.

Juan, trépidamente, no logra evitar la suya propia. El impulso lo arroja cabeza abajo.

–¡Ahuaaaaaah! <PLONCH>

Luis, apartando a Dani, al que se le está poniendo una sonrisa muy rara y la piel cada vez más verdosa, avisa a Juan.

–Cuidado con las tarántulas.

–Tranquilo, no sé qué pasa, pero parece que se han escondido todas. Menos mal que he caído en blando.

–Espera que traigo una escalera.

–Bien. Vaya plan, así nunca acabaremos con Javhunter. Hfff, que bien se está en este sillón.

"Insertando la cápsula en el EVA-01. Todas las luces dan verde. Flujo estable en sinapsis del doce al veintitrés. Tenemos aura azul."

–Mmm, este traje me viene grande. ¿Para qué servirá este botOUFGNH!?

–Hola, Eva, te habla la Mayor Mari Tetris. Ah, ya veo que has encontrado el interruptor de ajuste del traje. Muy bien. Ahora vamos a inundar la cápsula con líquido LCL.

–¿Quéééé? ¡Oh, Dios mío, me van a ahogar! ¡Es… es…! ¿QUE? ¿¡Es… Coca Cola!?

–La esencia de la vida, ya sabes…

–¿Heh heh? ¿Quiéres que respire Coca Cola? Bah, lo que sea, pero recordad lo que me habéis prometido.

–Sí, ya lo sabemos. Una semana en las Islas Vírgenes con el maléfico nigromante.

–¿Un problema? ¿Qué clase de problema?

–Pues verás. No es que las tarántulas se hayan escondido, sino que se han comido las unas a las otras. Y esto no es un sillón, oh no.

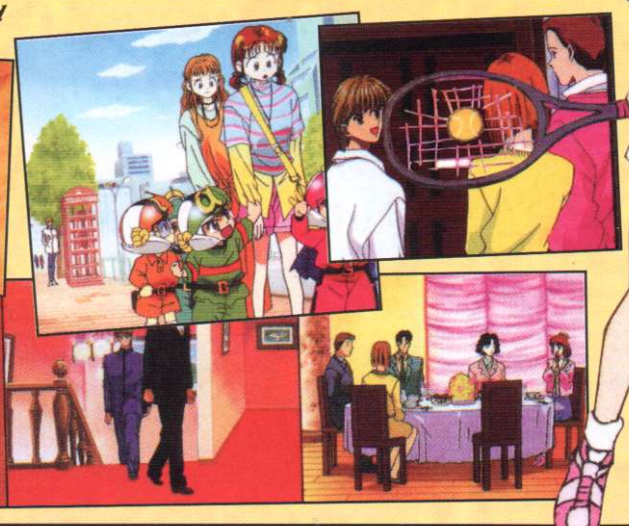
MARMALADE BOY

Arait Multimedia, los mismos a los que podemos agradecer la emisión de *Slayers* y *Marmalade Boy* en TVE, se estrenan en el mercado del vídeo lanzando la película inédita de *Marmalade Boy*, que todos los seguidores de la serie se quedaron con ganas de ver. La calidad tanto del doblaje como de la traducción son muy buenas, ya que han mantenido al mismo equipo que se ocupó de la serie televisiva, que a pesar de sufrir muchas críticas mantuvo siempre un nivel fantástico.

Lo primero que te sorprende de esta película es su escaso metraje, especialmente para haber sido estrenada en cine, ya que no dura mucho más que un episodio normal de la serie. La causa de ello es que se hizo expresamente para el festival de primavera que Toei celebra cada año, y su duración, a pesar de ser para la gran pantalla, no requería nada más. La animación mantiene también una calidad muy cercana a la de la serie, aunque se nota a primera vista que está bastante más trabajada que un episodio normal, sobre todo en el nivel de acabado final y de coloreado. En cuanto a la historia, no continúa en el punto donde se acaba la serie televisiva (de hecho se emitió cuando la serie iba más o menos por su última etapa de episodios, por el cincuenta o así), sino que en realidad trata de explicar uno de los puntos más oscuros de *Marmalade*, remontándonos a sucesos acontecidos unos días antes del primer episodio. Básicamente, cuenta la historia de cómo Yuu se enamoró de Miki, ya que el joven se encontró con ella antes de ser presentados oficialmente por sus padres, aunque Miki no tuvo la ocasión de verle a él. Parece que Yuu se enamoró de ella a primera vista, y aunque tampoco es una explicación muy coherente de cómo surgieron sus sentimientos, sí es al menos mejor que el arrebato que le da a Yuu en la enfermería por besar a Miki. Vamos, que encantará a todos los que quieran ver el auténtico principio de la relación de los dos jóvenes, pero decepcionará a los que querían ver su vida como pareja estable.

Como último detalle hay que agradecer las entrevistas a los actores de doblaje, que hacen que una cinta que se quedaría en principio muy vacía por su escasa duración, se convierta en algo imprescindible para todo aquel que haya seguido la serie y le haya gustado.

Darkmind



CAPSULAS

—Seguimos de cerca la OVA titulada *Foton* que se empezó a editar en enero. La ova en sí consta de un total de 6 capítulos de 45 minutos de duración cada uno.

—Está previsto que a finales de mayo aparezca la OVA de cuatro capítulos *Choushinki Dangaizer*, producida por el Studio G-One. En lo que más llama la atención es en el diseño de los modelitos que llevan los personajes.

—*Gravitation* es una OVA de tan sólo 2 capítulos de 30 minutos cada uno cuya aparición está prevista para el 23 de julio. Cuando sepamos más ya os informaremos.

—En el último Tokyo Game Show, todos los aficionados pudieron observar los diseños de la nueva OVA basada en el videojuego *Street Fighter Zero*, que constará de cuatro episodios. A ver si los vemos nosotros pronto...

MELTILANCER

Basada en el videjuego creado por el equipo Tenky, nos llega una OVA de 6 capítulos cargada de acción, robots y chicas. Sí, chicas, porque las protagonistas principales son seis chicas que pertenecen a la GPO, una especie de fuerzas especiales. Las edades de las protagonistas van desde los 8 años de Angela hasta los 19 de Melbina; no obstante, la protagonista principal es Silvia Nimrod, que cuenta con 17 años. De ser el malo maloso se encarga Vanessa (jarl). Esta OVA cuenta con la participación del Estudio Gonzo (el mismo de *Ao no Roku Gô*) y cuenta con la dirección de **Takeshi Mori**, mientras que los diseños de personajes y mecánicos corren a cargo de **Chi Hirada** y **Shoichi Zobi** respectivamente. La OVA acaba de comenzar a editarse el 25 de mayo.

Meltilancer
©TENKY·Bandai Visual

Twin Bee Paradise

Seguramente recordaréis que en el pasado número 17 os hablábamos escuetamente de esta serie basada en un popular videojuego de la no menos conocida Konami. Pues bien, la OVA en cuestión cuenta con 3 capítulos (de 30 minutos cada uno) que se comenzaron a editar el pasado mes de febrero a razón de capítulo por mes, terminándose de editar el pasado 25 de abril. El argumento se centra en los protagonistas del videojuego (cómo no) Pastel, la piloto del Wing Bee, Mint, el hermano menor de Pastel, y el menor del grupo, Light, el héroe pelopincho que todo equipo suele tener... Todos ellos juntos y con la ayuda de los "mecha" Twin Bee forman el Twin Bee Team, que está encargado de proteger la paz de la isla Donburi, paz que se ve continuamente amenazada por el Doctor Warumon (el malo maloso de turno) y sus mechas. Para que os hagáis una idea de lo que son las peripecias de este grupo, os diremos que en el primer capítulo se ven obligados a llevar un bebé venusiano a Venus. En el apartado técnico cabe destacar la labor en el diseño de personajes de **Shohiro Sensho**, que acerca la serie a los más pequeños. La OVA la dirige **Senhiro Takamoto**. En definitiva, una producción que gustará a los fans y a los más pequeños de la casa (y lo digo como si la fueran a editar en España...).

Salvador Santacruz

High School Aura Buster

High School Aura Buster
© Yun Kouga·Shueisha/King Records·Tea Up

High School Aura Buster es otra de esas series de las que ya os hemos hablado con anterioridad en la sección de cápsulas, y la verdad es que ya queda poco que decir de ella. La OVA consta de 3 capítulos (de 30 minutos cada uno) y su historia se centa en Ryôsuke Sakitani, un estudiante de instituto que posee un "ki" (lo que aquí se podía denominar fuerza espiritual) débil. Un buen día es alcanzado por una onda de esa energía y todo a su alrededor se vuelven problemas: jóvenes que aparecen por la noche declarando que vienen a protegerle, y una lucha entre los Yôsha y los Kûsha que se remonta unos 900 años atrás. El director de la OVA es **Kakihito Kame** y los diseños de personajes son de **Yun Kôga**.

Salvador Santacruz

Rurouni Kenshin

En Japón ya se está editando en vídeo lo que todo fan de *Rurouni Kenshin* querría ver: una OVA de 4 capítulos, de media hora de duración, que desvela el pasado de Kenshin. Lo primero que llama la atención de esta OVA son los diseños de personajes (obra de **Masahide Ryusaku**), que difieren totalmente de los de la serie de televisión; en la OVA los personajes están diseñados para dar impresión de seriedad y se aleja del estilo desenfadado, y a veces caricaturesco, que posee la serie (que podemos ver en Canal + todos los sábados y domingos a eso de las 8:45 de la mañana, por si no lo sabíais ya). En cierto modo es una historia seria; la acción se sitúa en Kyoto y comienza en la infancia de Kenshin, cuando se llamaba Sinta Himura y fue comprado a sus padres por un espadachín de la Hitenmitsurugi Ryu (la escuela Hitenmitsurugi o la escuela de la Espada Honorable del Salto Celestial, más o menos). El deseo del joven Kenshin era volverse fuerte y proteger la vida de las personas. Es durante su adolescencia cuando se da cuenta de que para salvar a la gente se ve obligado a usar la espada, y también cuando empezará a ganarse enemigos, entre ellos Seibo, su más encarnizado enemigo. Pero la OVA también nos cuenta la historia de amor que vive con Tomoe Yukishiro, con quien llega a vivir como marido y mujer. En definitiva, una obra digna de verse, que aprovechando el tirón que le dará la serie en España alguien podría arriesgarse a editar... y las otras OVAs... y el manga (que va ya por el tomo 24).

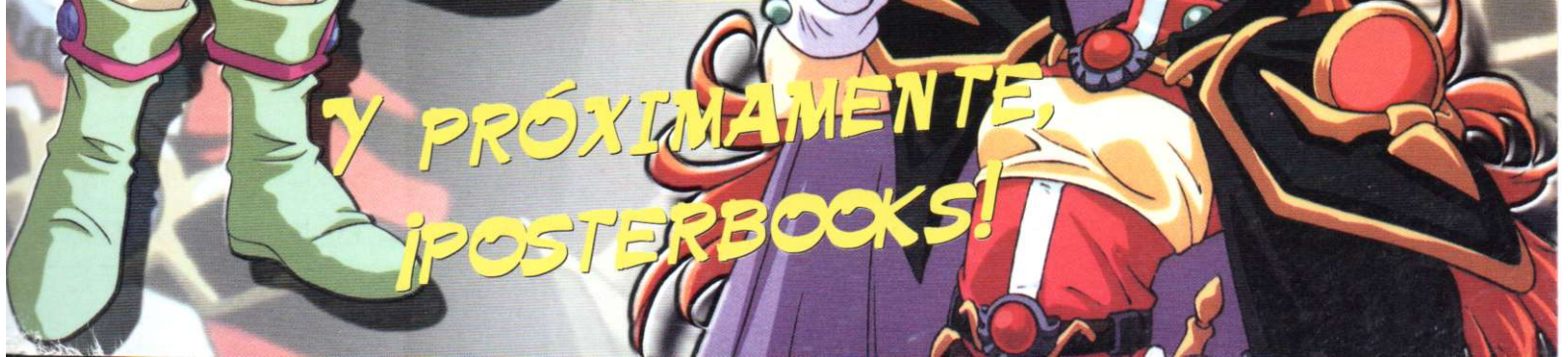
Rurouni Keshin
© Nobuhiro Watsuki/
Shueisha·Fuji TV·
SPE Visual Works

BERSERKER

BERSERKER S.L.

YA PUEDES ENCONTRAR LAS POSTALES, POSTERS Y SILUETAS DE TU SERIE PREFERIDA.

SLAYERS



Y PRÓXIMAMENTE, ¡POSTERBOOKS!

SAMURAI EDICIONES

10
Alucinantes
posters de

Marmalade Boy

35 x 50

CUADERNO DE POSTERS

LA SELECCIÓN DE POSTERS MÁS IMPORTANTES DE TU SERIE FAVORITA

La Familia Crece
(Marmalade Boy)

C/TANGER, 76.
080018 BARCELONA.
TEL. 93 300 10 22.
FAX. 93 300 73 01
E Mail: SAMURAI@SAMURAI.ES.

4 Packs
de postales
con
7 modelos
cada uno.